JM JAPAN MAGAZINE

MENSILE - ANNO XXXIII - N°3 - 6,90€

4 JAPAN POSTER DA COLLEZIONE ... in regalo!

北斗の拳 ほくとのけん

KEN IL GUERRIERO

GLI SCONTRI PIÙ ICONICI, TRA VIOLENZA E POLEMICHE

SENSEI

MASAMI KURUMADA

retrospettiva sul maestro autore de *I Cavalieri dello Zodiaco*

FOCUS ON

UTENA

spade, spose e duelli per rivoluzionare il mondo!

IERI E OGGI

NEON GENESIS EVANGELION

dalla serie anni '90 agli ultimi lungometraggi: l'evoluzione del mito

P.I. 10-05-2024 · MAGGIO

9 773034 187000 40003

Sprea COMICS

SOMMARIO

JAPAN MAGAZINE TI ASPETTA IN EDICOLA, LIBRERIA E FUMETTERIA OGNI 10 DEL MESE

E IO CHE FACCIO? MUOIO DI FAME??

«Japan Magazine» è una rivista a basso impatto ambientale.

Certificato PEFC
Questo prodotto è realizzato con materia prima da foreste gestite in maniera sostenibile e da fonti controllate
PEFC PEFC/18-31-379 www.pefc.it

Stampata su carta HOLMEN con fibra vergine proveniente da foreste sostenibili holmen.com/paper

IL PUNTO

Farò una confessione pubblica, approfittando di questo spazio. Una cosa che non ho mai detto a nessuno: ogni volta che provo a guardare una puntata di *Ken il guerriero*, ancora oggi, me la faccio letteralmente addosso! Credo sia un trauma che mi porto dietro da bambino. Fin da piccolissimo ho avuto uno stranissimo rapporto con il guerriero di Hokuto: ne ero fortemente attratto, non mi perdevo un episodio, anche se le atmosfere cupe e la violenza della storia mi spaventavano tremendamente. Già dalle prime note della sigla cantata da Spectra, con il ghigno di Shin e quei misteriosi ideogrammi giapponesi che invadevano lo schermo, mi si gelava il sangue.

Batto spesso su questo tasto nei miei editoriali, forse perché oggi sono Editore e quindi vivo quell'epoca anche con una sorta di spirito di immedesimazione dall'altra parte: ma chi era il responsabile della programmazione per ragazzi, anche di una Tv minore, che si prendeva la responsabilità di proporre *Hokuto no Ken* a un pubblico così giovane? Oggi voi lascereste vostro figlio di 6 o 7 anni a vedere una storia dove esplodono cervelli tutto il tempo?

"I bambini oggi con il telefono in mano vedono anche di peggio", sento qualche voce sussurrare. Avete perfettamente ragione. Però oggi sono ancora terrorizzato da quel capolavoro che è *Hokuto no Ken* – indubbiamente una delle più grandi opere del manga e dell'animazione giapponese... che, grazie alla sfrontatezza (o forse dovrei dire: noncuranza?) degli adattatori e responsabili delle televisioni locali italiane, abbiamo potuto vedere rigorosamente in versione integrale alle 4 del pomeriggio! Cosa che non è accaduta in altri Paesi, come in Francia, dove sono invece successe cose alquanto bizzarre, che vi raccontiamo nelle prossime pagine.

Permettetemi comunque di insistere su *Ken*: non vi sembra che siano stati proprio quegli anarchici "strappi" alla regola, che di tanto in tanto capitavano in televisione, a farci mitizzare un'opera (già comunque di per sé bella e intrigante)? Kenshiro, con il suo mondo violento fatto di punk senza pietà e arti marziali tremende, ha sicuramente segnato un bellissimo shock nel pubblico italiano. Perché si trattava di qualcosa che forse non doveva essere lì, in quell'orario, in quel momento. Di quale prodotto possiamo dire lo stesso, oggi? Cosa potrebbe regalare, oggi, ai nostri figli e nipoti, lo stesso spaesamento?

Viva Ken, dunque, e buona lettura. E se leggendo vi si accendono nella mente i ricordi del vostro tempo bambino, scriveteci. Noi tutti – e il Drago più di ogni altro – non vediamo l'ora di conoscervi.

Alessandro Agnoli ▪ Direttore editoriale

CI VEDIAMO A TORINO!

«Japan Magazine» (e tutta la banda di Sprea Comics) sarà al **Salone Internazionale del Libro di Torino**, dal 9 al 13 maggio.
Ci trovate allo Stand C69, padiglione 1.

More info: www.salonelibro.it

SALONE INTERNAZIONALE DEL LIBRO TORINO

@spreacomics
@sprea comics
redazione@spreacomics.it

Cosa pensi di Japan Magazine?
Compila il sondaggio anonimo e facci sapere la tua!
Scansiona il QR code o segui il link: *urly.it/3-bbm*

Dragon mail

a cura del **Drago**

Ho deciso di sgranchirmi le ali. Erano anni, decenni, che non volavo sopra di voi. Sono passato su gruppi che discutevano, piccoli esseri umani che leggevano rapiti e non sentivano il battito del Drago librarsi su di loro. Li ho visti ridere, li ho visti sorridere. Li ho visti fotografarsi in strani abiti. Li ho visti guardarsi intorno quasi vergognosi, e poi tirare fuori le antiche copie delle mie gesta, conservate come ricordi preziosi. Anticamente chi mi seguiva era schernito. Io ero schernito. "Pirata!", "incompetenti!". Di tutto ci hanno detto. Ma ora che volo di nuovo libero e potente so una cosa: chi faceva il purista per partito preso oggi non è più qui. Non era passione. Era solo voglia di sentirsi più bravo di tutti. Perfetto. Sei tanto bravo, purista irriducibile. Ma sei morto. Noi siamo vivi. Vivete con me.

DISEGNI PER NOI!

Salve, vi mando alcuni miei disegni per l'angolo della posta, spero vi piacciano (non ci crederete: io abito proprio a pochi metri dalla vostra sede!).
Simone Marotta, Pioltello

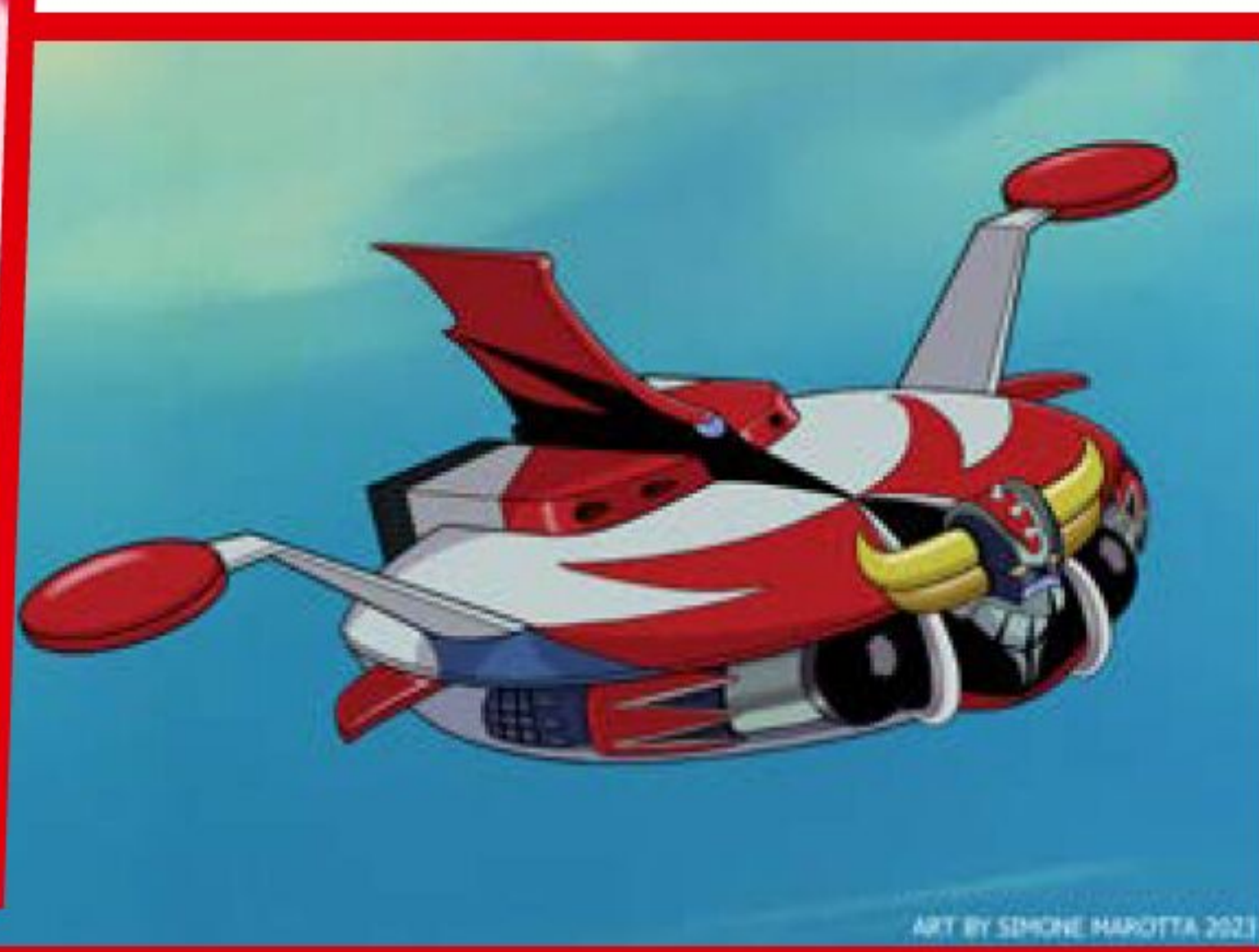
Simone, il Drago apprezza i tuoi disegni, e anche i draghetti e le draghette della redazione. Ora però se sei un vero Dragofan la prossima volta mandaci un disegno del Drago e dei suoi aiutanti.

CONSIGLI SEMPRE BEN ACCETTI

Ho da poco ricevuto la rivista in abbonamento e devo dire che mi piace molto, e avendo l'abbonamento ho anche la versione digitale. Ovviamente è una "nuova" rivista e deve fare il suo rodaggio, e per questo, mi piacerebbe dare alcuni suggerimenti:

1. I poster non li metterei spillati, ma allegati. Così non si rovina la rivista...
Ci penseremo

2. Peccato sia spillata.
JM è sempre stata così, almeno per la maggior parte della sua esistenza.

3. Sarebbe bello, quando finirà la storia a puntate di Licia, avere un raccoglitore/copertina per rilegarla, così da poterla staccare e avere un "libro".
Idea interessante.

4. Mi piacerebbe, come a me a molti altri, trovare un album di figurine, o un concorso con dei tagliandi da incollare e spedire per ricevere un premio...
Se continuerete a seguirci in tanti nulla è escluso.

5. Magari un Cd allegato, Dvd, cartoline (non spillate).
Volentieri. Ma allora da tanti bisognerà diventare tanti tanti tanti.

6. Anche se non Japan, una o due pagine dedicate a Hanna e Barbera, o chissà una rivista solo per loro...)
Il Drago adora Hanna e Barbera, ma Japan è Japan. Comunque idea sempre bene accetta.

7. Non solo anni '90, anche '80 e perché no '70.
Il principio base è non farci concorrenza con «Anime Cult». Sarebbe da stupidi. E il Drago non è stupido.

8. Il tipo di pagina (cioè, tipo lucido) è eccezionale, peccato «Anime Cult» non abbia lo stesso trattamento.
Riviste diverse, e a volte quel-

lo che si riesce a fare oggi, ieri costava ancora troppo. A quel punto cambiare in corsa non sempre è saggio. E il Drago è saggio.

9. Anche se non sono anime qualcosa tipo *Megaloman*, *Superdog Black*, telefilm Japan...
Abbiamo la sezione Live Action che parla dei film. Prima o poi anche delle serie.

10. Anche se le videocassette sono ormai “vintage”, mi piace molto la parte dedicata. Chissà se nei prossimi numeri ci saranno: *Il grande Mazinga*, *Jeeg robot d'acciaio*, *Creamy*, *Georgie*, *Pollon*, ecc, ecc.
Perché no?

Per il momento è tutto, è chissà non mi ritrovi tra la posta del drago... Continuate così e grazie per il vostro lavoro.
Marco Barone

APPASSIONATA DA SEMPRE

Buon pomeriggio Drago! Sono Fabiana, ho 49 anni e da sempre mi nutro di anime, con un grande amore per loro e riuscendo anche a disegnarli. Ho cominciato da piccolina con *Anna dai capelli rossi*, *Candy Candy*, *Goldrake*, *Mazinga*, i mitici *Arrivano i Superboys* e il grande *Kyashan*.

Sono felice che la vostra rivista sia tornata! È meravigliosa, e non ne perderò un numero! Ho imparato a disegnare da sola, e allego qualcuno dei miei disegni della mia collezione su Instagram con la speranza che tu possa dirmi cosa ne pensi.
Fabiana Fioramonti

Il Drago pensa che sia giusto esprimere la tua passione con i disegni e si vede che ci metti tutta te stessa. La prossima volta mi aspetto un incontro tra il Drago e Kyashan.

BENTORNATO JM DEL MIO CUORE

Sabato pomeriggio ero in un supermercato ad annoiarmi, mentre il mio compagno faceva la spesa... ed è lì che è successo. Su uno scaffale vedo lui, quel giornale, quella scritta inconfondibile, e quel brivido, lo stesso di 30 anni fa quando quella scritta compariva tra gli scaffali della mia piccola edicola di quartiere. La stessa emozione, un tuffo indietro pazzesco, stessa identica felicità. E quindi che dire, se non grazie per questo inaspettato regalo. «Japan Magazine» fa parte del mio DNA, ritrovarlo oggi dopo tanto tempo è un piacere che è difficile descrivere. Ma credo tu possa immaginarlo, Drago, dalle foto della mia collezione e dai gadget che ho conservato gelosamente (tipo l'agenda del 1993 ancora immacolata). Di molti numeri ho acquistato due copie, una per ritagliare foto, poster e copertine dei VHS, e una da lasciare intonsa. Ed è grazie a «JM» se la mia casa è invasa da Cavalieri, Samurai e maghette nelle forme più svariate. Per cui di nuovo grazie per aver portato un po' di quella felicità e spensieratezza nella vita di oggi. E per aver mantenuto le vecchie rubriche, la vecchia cara grafica e le copertine per le VHS. Giuro mi son quasi commossa. Bentornato Drago, mi sei mancato.
Barbara “Baby” Pignatti

Il Drago non si commuove. Gli sudano solo gli occhi.

GRAZIE, GRAZIE, GRAZIE!
Nella pagina a fianco: i due bellissimi disegni di Simone Marotta, bravo! Qui sopra: complimenti a Barbara Pignatti per questa collezione di «Japan Magazine», da vera devota; in basso a sinistra: Kyashan by Fabiana Fioramonti, abbiamo scelto un solo disegno fra i tanti che ci ha mandato, ma sono tutti stupendi!

SCRIVETE AL DRAGO!

Scrivete, mandate parole, inviate foto, meglio se con la rivista del Drago in bella vista (anche quella "antica"!), a testimonianza che la vostra fedeltà non vacilla. Scrivete e gridiamo assieme a squarciagola contro i seguaci della **Ferale Girella**: “Chi siete voi per decidere chi ha diritto di esistere?”.

L'indirizzo è ***dragonmail@japanmagazine.it***

HOKUTO NO KEN

LA NASCITA DEL MITO

Molti pensano che sia stato *Dragon Ball* ad avviare il filone che in Italia viene chiamato, impropriamente, dei "battle shonen", ovvero i fumetti incentrati su epiche battaglie per la salvezza del mondo o di qualcuno di molto caro al protagonista; ma non è Goku il primo...

di **Maurizio "Kirio1984" Iorio**

Due fratelli, abilissimi guerrieri, in un eterno conflitto per determinare il destino della Sacra Scuola di Hokuto

In realtà gli scontri fisici nei fumetti giapponesi sono presenti da molto prima dell'arrivo di *Dragon Ball*, basti pensare a *Igaguri-Kun*, manga del 1952 che vede come protagonisti gli scontri del judoka Igaguri. Anche volendo però vedere gli anni '80 come teatro del primo dei manga di combattimento per come li conosciamo oggi, allora non sarebbe comunque l'opera di Toriyama la prima a cui guardare.

Le regole del "battle shonen"

Un anno prima di *Dragon Ball* debutta sulla stessa rivista, «Weekly Shonen Jump» dell'editore Shueisha, un altro manga che presenta tutte le caratteristiche del "battle shonen": un protagonista la cui forza cresce costantemente attraverso l'intera serie, con nemici via via sempre più forti che gli fanno raggiungere e superare il proprio limite di potenza (un prototipo del *power-up*), un viaggio che porta il protagonista a visitare vari luoghi per affrontare i suoi avversari, antagonisti che spesso in punto di morte si redimono e così via. Stiamo naturalmente parlando di *Hokuto no Ken* ("Ken di Hokuto", ribattezzata in Italia *Ken il guerriero*), un'opera che nel 2023 ha compiuto quarant'anni.

ETERNO CONFLITTO
Sopra: i due personaggi principali che si contendono l'eredità della Sacra Scuola di Hokuto, Kenshiro e Raoh; a destra: Yuria, quando le viene fatto credere che il suo amore è morto, decide di togliersi la vita.

L'apocalisse dietro l'angolo

Hokuto no Ken, sceneggiata da Yoshiyuki Okamura (che però la firma con uno dei suoi pseudonimi, ovvero Buronson) e disegnata da Tetsuo Hara, debutta nel numero 41 del 1983 di «Weekly Shonen Jump». Quello che colpisce subito i giovani lettori della rivista è l'ambientazione in un mondo post apocalittico alla fine del ventesimo secolo, causato da una guerra nucleare, nel quale ormai vige quasi esclusivamente la legge del più forte.

C'è però una piccola fiammella di speranza ancora accesa che porta il nome di Kenshiro, il successore della micidiale scuola che porta avanti la tradizione dell'arte marziale Hokuto Shinken, talmente potente da permettere di uccidere un orso a mani nude, ma i cui insegnamenti vorrebbero che venisse usata solo per scopi pacifici. Il fine ultimo di questa scuola è infatti proprio la ricerca della pace e dell'amore, cose che Kenshiro trova in Yuria (Julia nella versione italiana).

UNA COPPIA PERFETTA
A destra: i due autori del manga originale, sulla sinistra Yoshiyuki Okamura detto "Buronson", e sulla destra Tetsuo Hara.

L'amore non vince

I due vorrebbero vivere serenamente il loro amore lontani da qualsiasi conflitto, ma questo gli viene negato dalla gelosia, dalla cattiveria e dalla sete di vendetta di Shin, anche lui abilissimo guerriero appartenente però alla scuola di Nanto, contrapposta a quella di Hokuto. Shin è avido di potere e oltre a questo anche lui è perdutamente innamorato di Yuria, cosa che lo porta a ferire Ken quasi mortalmente e rapire la fanciulla. Kenshiro riesce però ad emergere dall'inferno in cui lo aveva gettato Shin e parte alla sua ricerca per vendicarsi e liberare Yuria dalle sue grinfie, dando inizio a una delle saghe più epiche della storia dei manga, che si concluderà cinque anni dopo, nel numero 35 del 1988 di «Weekly Shonen Jump». ►

TUTTO IN CINQUE ANNI
A destra nella pagina: tre numeri di «Weekly Shonen Jump» con gli episodi di *Hokuto no Ken*, dall'alto: il capitolo 1 (26/09/1983); il capitolo 43 (30/07/1984); il capitolo 31 (07/04/1984).

Ispirazioni cinematografiche

Se è vero che Ken ispirerà tantissimi manga di combattimento per ragazzi, e non solo, pubblicati successivamente, allo stesso modo tante sono le cose che hanno ispirato la sua creazione. Sia lo sceneggiatore Buronson che il disegnatore Tetsuo Hara sono per esempio appassionati di cinema e dalla settima arte vengono molte delle influenze poi confluite in *Hokuto no Ken.*
Hara da ragazzo amava i film action con protagonisti Arnold Shwarzenegger e Sylvester Stallone, cosa resa evidente non solo dalla quantità immensa di combattimenti presenti nel manga, ma anche e soprattutto dai lineamenti di Ken, tra l'altro molto simili ad alcuni protagonisti delle opere precedenti (e successive) di Hara, che si rifanno in larga parte proprio all'attore di origini italiane.

Ken non rappresenta solo la potenza fisica, ma anche la forza di cui è capace lo spirito

A Buronson piacevano invece parecchio i film di Charles Bronson, da cui viene anche il nome d'arte del mangaka, e proprio dal personaggio "badass" interpretato in tantissimi film dall'attore americano viene in parte l'attitudine da duro di Ken. Oltre a queste c'è poi l'influenza maggiore e più evidente, quella dal mondo creato da George Miller con la sua saga cinematografica *Mad Max*, dalla quale i due autori presero a piene mani per ambientazione e caratterizzazione dei personaggi, in particolar modo i nemici presenti nelle prime saghe.

UN GRANDE SUCCESSO
Sopra: Ken in una delle sue tipiche pose da "duro", mentre si prepara allo scontro; sotto: alcune delle varie edizioni del manga *Hokuto no Ken*, che al 2020 avevano venduto in totale più di 100 milioni di copie.

Un fiume di soldi

L'opera ha un successo strepitoso e oggi viene ricordata come una delle più grandi ospitate da «Weekly Shonen Jump» durante la sua Golden Age negli anni '80. Si dice addirittura che la sua pubblicazione sal-

vò la rivista da un probabile declino e nel 1984 aiuta in modo fondamentale «Weekly Shonen Jump» nella riuscita di una vera impresa, raggiungere quota quattro milioni di copie in circolazione e battere la rivale «Weekly Shonen Sunday» della casa editrice Shogakukan.

L'opera viene raccolta in 27 tankobon nella collana Jump Comics per poi essere riproposta più e più volte nel corso degli anni sia con delle ristampe che poi con nuove edizioni, proposte (caso raro nell'editoria manga nipponica) da diversi editori oltre a Shueisha, come Tokuma Shoten e Shogakukan.

INFLUENZATI DAL CINEMA
In alto: i due autori hanno avuto tantissime influenze cinematografiche nella creazione di Ken, a partire da Sylvester Stallone fino alla saga di *Max Max*.

L'immenso successo planetario di *Hokuto no Ken* permette poi di sfornare tantissimi prodotti legati a questo brand: action figures, videogiochi, anime, abbigliamento e, soprattutto, un bel po' di spin off. Naturalmente, oltre a tutto questo non poteva mancare la trasposizione in una serie animata che riesce a bissare, e in certi casi anche a superare, il successo ottenuto dal manga.

E poi venne l'anime...

L'anime viene prodotto dalla leggendaria Toei Animation e mandato in onda su Fuji TV dal 4 ottobre 1984 al 6 marzo 1987, con una seconda serie dal 13 marzo 1987 al 18 febbraio 1988 per la regia di Toyoo Ashida. Di grandissimo impatto è il character design di Masami Fuda, molto più rozzo rispetto a quello di Hara, ma che probabilmente rende i personaggi ancor più duri, con corpi oltre i limiti della fisica. Leggendarie le canzoni proposte in questa serie animata, dalle sigle di apertura *Ai o torimodose!!*, *Silent survivor* e *Tough Boy* a quelle di chiusura *Love song*, *Yuria... Towa ni* e *Dry your tears*, tutte entrate nel cuore dei fan, così come la sigla italiana, di cui parliamo proprio qui a destra... ►

IL DISCO CHE NON C'ERA

La sigla italiana di *Ken* è frutto dell'unione artistica tra Lucio Macchiarella, autore del testo, e Claudio Maioli, autore della musica e interprete del brano. Nonostante il successo, non fu rilasciata su nessun supporto fisico, si dovrà aspettare il 1994 per vederla pubblicata all'interno della compilation *Tivulandia 2*. La sigla riceve poi il meritato riconoscimento nel 2010, quando Coniglio Editore pubblica un 45 giri – supplemento al n. 74 della rivista «Scuola di Fumetto» – contenente due versioni della canzone: la demo del 1985 cantata da Maioli in finto inglese (lato B), e la sigla classica riarrangiata da Maioli insieme al bassista Giacomo Vitullo. Il nome presente sul disco è Spectraz, pseudonimo usato da Maioli (all'epoca però senza la Z finale). Il disco è impreziosito da una copertina/libretto con foto dal backstage delle incisioni, un dialogo con gli autori e la riproduzione dello spartito originale. Venne rilasciato in due edizioni per collezionisti, quella in vinile nero con una tiratura di 1000 copie e quella, ancora più rara, in vinile rosso stampata in 500 copie.

Ken in Italia

Il successo di *Ken il guerriero* in Italia è stratosferico e ancora oggi tantissimi fan dei manga e dell'animazione nipponica vedono in Kenshiro un mito, una leggenda totalmente inscalfibile da qualsiasi prova del tempo.

Ken sbarca nel nostro Paese attraverso la serie animata, che viene trasmessa a partire dal 1987 su Junior TV e altre reti regionali sparse per la penisola, come Tele Norba o Italia 7.

Nell'immaginario di una generazione

Sorprendentemente, il primo passaggio televisivo non subisce praticamente nessun tipo di censura a parte l'"aggiustamento" di qualche nome e altre piccole cose. L'anime diventa oggetto dello scambio di pareri e battute tra i giovani del nostro Paese, che si divertono a scherzare riproducendo i vari suoni emessi dal protagonista al momento del lancio dei suoi colpi. Oltre a questo si divertono a cantare la meravigliosa sigla italiana.

Ci vorrà qualche anno in più per l'arrivo del manga, che debutta sulle pagine della prima vera rivista di manga italiana, «Zero» della Granata Press, nel novembre 1990, per finire poi in monografico sempre per Granata Press sulla testata «Z Compact» dal giugno 1992. L'opera verrà poi pubblicata negli anni in nuove edizioni da diversi editori come Star Comics, D/Visual e Planet Manga.

Home video a ripetizione

Oltre alle apparizioni televisive, l'anime verrà poi proposto in home video diverse volte. La prima da Granata Press che, prima della chiusura, riesce a portare tutti i 109 episodi della prima serie in 24 videocassette pubblicate dal 1992 al 1993, anno nel quale l'editore bolognese pubblica in VHS anche il lungometraggio animato di *Hokuto no Ken*. Le due serie arrivano per la prima volta integralmente in home video grazie alla collana curata nel 1996 da Hobby & Work che le pubblica in un totale di 74 VHS, ripartite però in modo particolare, dato che venne proposta prima la seconda serie e solo successivamente la prima. Infine, nel 2002, Mondo Home Entertainment pubblica tutta la serie in 26 VHS contenenti sei episodi ciascuna. E oggi? Beh, oggi siamo ancora qui a parlarne... Ken è ancora con noi. Che dire di più?

Prima dei manga, in Italia arrivano gli anime, che riscuotono un successo enorme, per fortuna senza le solite censure

NESSUNA CENSURA
In alto a sinistra: la copertina della quarta uscita in VHS della serie edita da Mondo Home Entertainment; in basso: la terza uscita della serie in VHS edita da Granata Press, è stata la prima versione home video italiana di *Ken*.

COLPEVOLE!

Kenshiro è un personaggio positivo, che ha come obiettivo la pace, eppure in Italia fu accusato perfino di avere provocato un assurdo omicidio. Cose che succedono, quando a parlare sono l'ignoranza e i pregiudizi.

Certamente la strada di Ken è costellata da tanta violenza, che però serve a ricordarci quanto sia dura la vita. E naturalmente, purtroppo, c'è sempre qualcuno che per pigrizia, paura o semplice ignoranza tende a non approfondire ciò che non conosce, e proprio da questa mancanza di conoscenza nascono tutta una serie di sentimenti negativi. Questo, per *Ken il guerriero*, avvenne sia in Giappone, quando Fuji TV chiese espressamente che le scene più violente presenti nel manga fossero edulcorate per la versione animata, sia in Italia, quando l'anime finì sotto i riflettori per un fatto assai spiacevole.

LO SGUARDO DEL GUERRIERO
Kenshiro è un guerriero, lo sappiamo, ma la sua storia racconta di una lotta infinita per raggiungere la pace, contro il male che si è addensato su ciò che resta del genere umano… Certo, se si guardano solo le figure e non si sa nulla della sua epopea è facile prendere abbagli, ma che a parlare senza informarsi siano stati dei giornalisti, ci lascia ancora oggi sconcertati…

Un gesto assurdo

Era il 27 dicembre 1996. Tre ragazzi compiono uno dei gesti più assurdi e tragici nella storia della cronaca nera italiana. Quel giorno i fratelli Paolo, Franco e Alessandro Furlan e il loro cugino Paolo Bertocco, a detta loro, si stanno annoiando e, per passare una serata diversa, si inventano un passatempo folle, lanciare sassi dal cavalcavia della Cavallosa, vicino a Tortona. Il finale è tragico. Uno di quei blocchi di pietra colpisce l'auto sulla quale viaggia insieme a suo marito Maria Letizia Berdini, che muore sul colpo.

Qualsiasi persona normale avrebbe cercato di rintracciare le colpe in qualche turba mentale dei quattro ragazzi, ma per alcuni esponenti della stampa italiana il colpevole era un altro, un manga. "Gare di karate ispirate a un fumetto giapponese. Giocavano in piazza a Ken il guerriero". Così titola l'articolo - uno dei tanti, per dirla tutta - scritto da Fabrizio Ravelli per "La Repubblica" di mercoledì 22 gennaio 1997. C'è davvero bisogno di commentare un titolo simile?

Il sonno della ragione…

Un altro dei passaggi dell'articolo era questo: "In camera da letto dei Furlan, i tre fratelli coinvolti nel delitto insieme a un cugino, c'erano poster di calciatori e di ragazze e le cassette con la musica del serial televisivo *X files*. Nemmeno un libro"… Nemmeno un libro… Possibile che nessuno si sia soffermato, nemmeno un istante, sul vuoto culturale che avvolgeva questi giovani di ieri… E di chi è la colpa della violenza di oggi, sempre più dilagante? Ancora di Ken e dei cartoni giapponesi? Ah, no. Oggi è la trap… e via così, con la scelta più facile. Senza mai cercare di vedere davvero. ►

KEN IL GUERRIERO
COMPACT
GIUGNO 1992 L. 2.800
BRONSON-HARA
Granata

OTTO BATTAGLIE NEL SEGNO DI KEN

BOTTE DA ORBI!

IL PRIMO SCONTRO!

EPISODIO 1 - ***Sotto il segno dell'Orsa Maggiore***
Titolo originale: *È un dio oppure un demone? Nell'inferno appare l'uomo più forte del mondo.*

Non lo scontro più bello ma il primo, quello che ci presenta l'incredibile potenza di Ken, che sconfigge con facilità il malvagio Zed, leader di una banda di malviventi

北斗百裂拳

Grazie alla tecnica chiamata *Hokuto Hyakuretsuken* ("Cento Pugni Distruttivi di Hokuto"), Ken libera la piccola e dolce Rin.

IL FANTE DI CUORI...

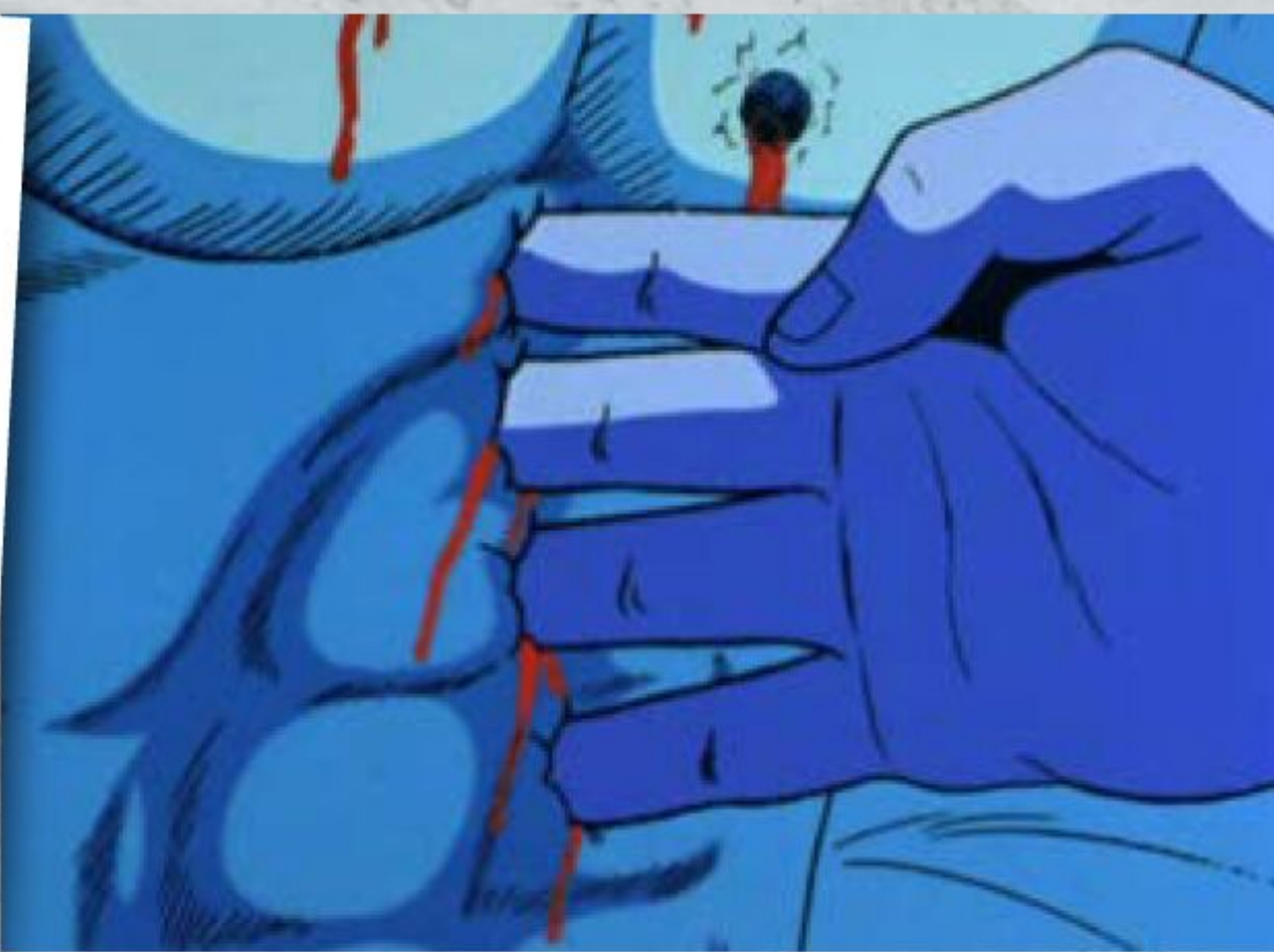
EPISODIO 4 - ***Il gigante***
Titolo originale: *Sparate contro la croce di sangue!! Colpo segreto. La distruzione soave.*

Ken è alle prese con Heart, il temibile fante di cuori che non mostra mai pietà. Per la prima volta vediamo Ken in difficoltà, perché non riesce a raggiungere i punti di pressione nascosti sotto al grasso del nemico.

Per vincere dovrà usare una nuova tecnica mai vista prima, chiamata *Hokuto Juha Zan* ("Colpo di Hokuto che Distrugge le Parti Molli").

NEL SEGNO DI NANTO

EPISODIO 5 - ***Ritorno dall'inferno***
Titolo originale: *Arde all'inferno il fuoco dell'amore? Tu sei già morto!*

Il flashback con lo scontro più importante della prima parte dell'anime ci rivela il passato di Ken: Shin, maestro della Scuola dell'Aquila Solitaria di Nanto, infligge le sette cicatrici sul petto di Ken.

Ma non ci sono solo le sette cicatrici somiglianti all'Orsa Maggiore a marchiare il nostro protagonista. Shin gli porta via l'amata Yuria, dando inizio a tutta la saga.

LA RESA DEI CONTI!

EPISODIO 22 - ***Duello finale***
Titolo originale: *Yuria per sempre... e anche Shin!*

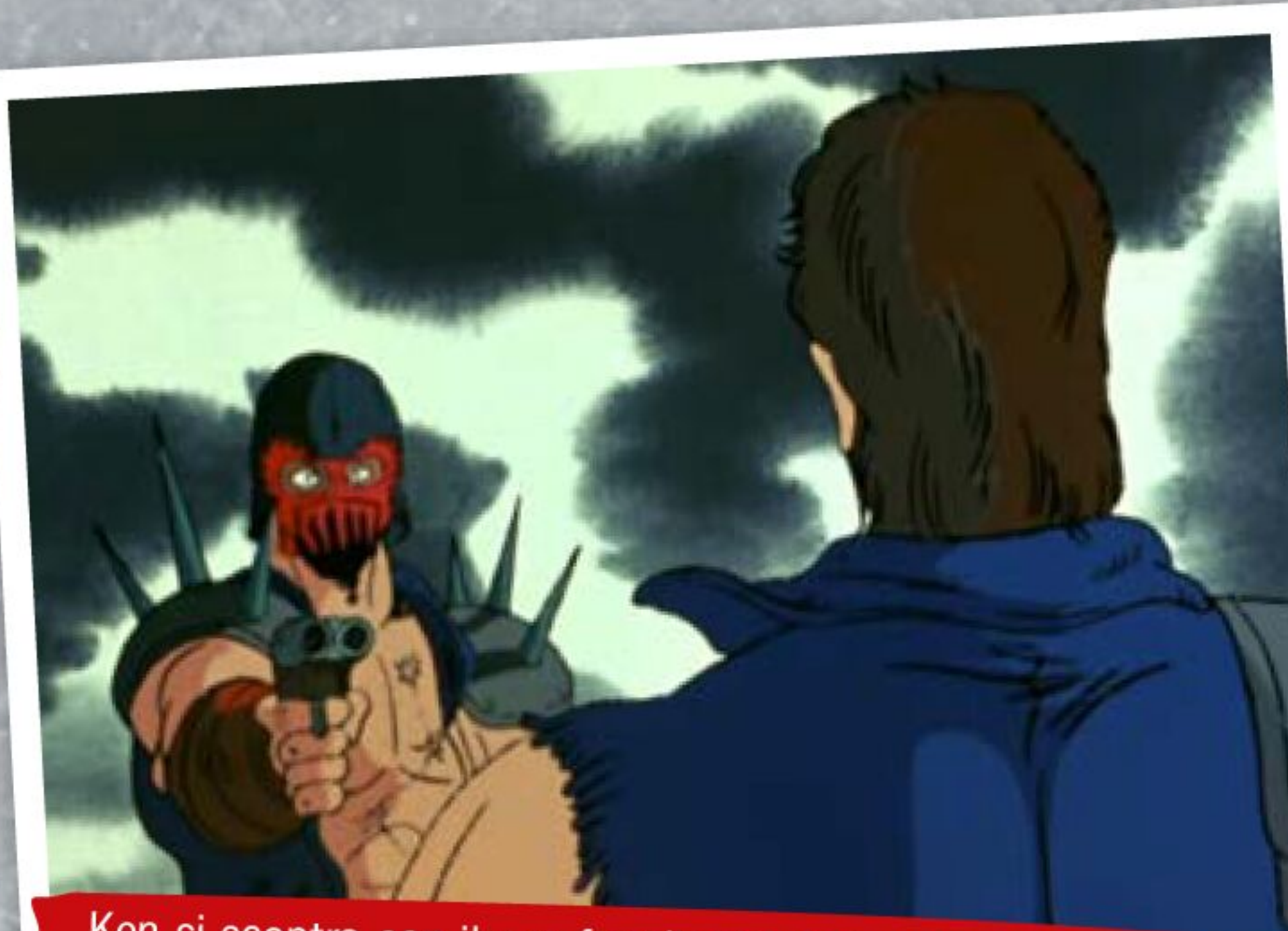
Tutta la strada percorsa fino a questo momento ci ha portato qui, allo scontro decisivo della prima parte, la resa dei conti tra Hokuto e Nanto, tra Kenshiro e Shin.

Lo scontro è durissimo per entrambi, sia a livello fisico che emotivo. Shin aveva infatti detto a Yuria che Ken era morto e la donna aveva compiuto un gesto estremo.

Gli otto scontri descritti in queste pagine non sono necessariamente i più iconici, sanguinari o devastanti di tutta la serie. Ne avreste voluti vedere altri, diversi da questi? Diteci quali e perché. Mandate le vostre proposte all'indirizzo mail: ***dragonmail@japanmagazine.it***, specificando nell'oggetto: "Botte da orbi!".

DITE LA VOSTRA!

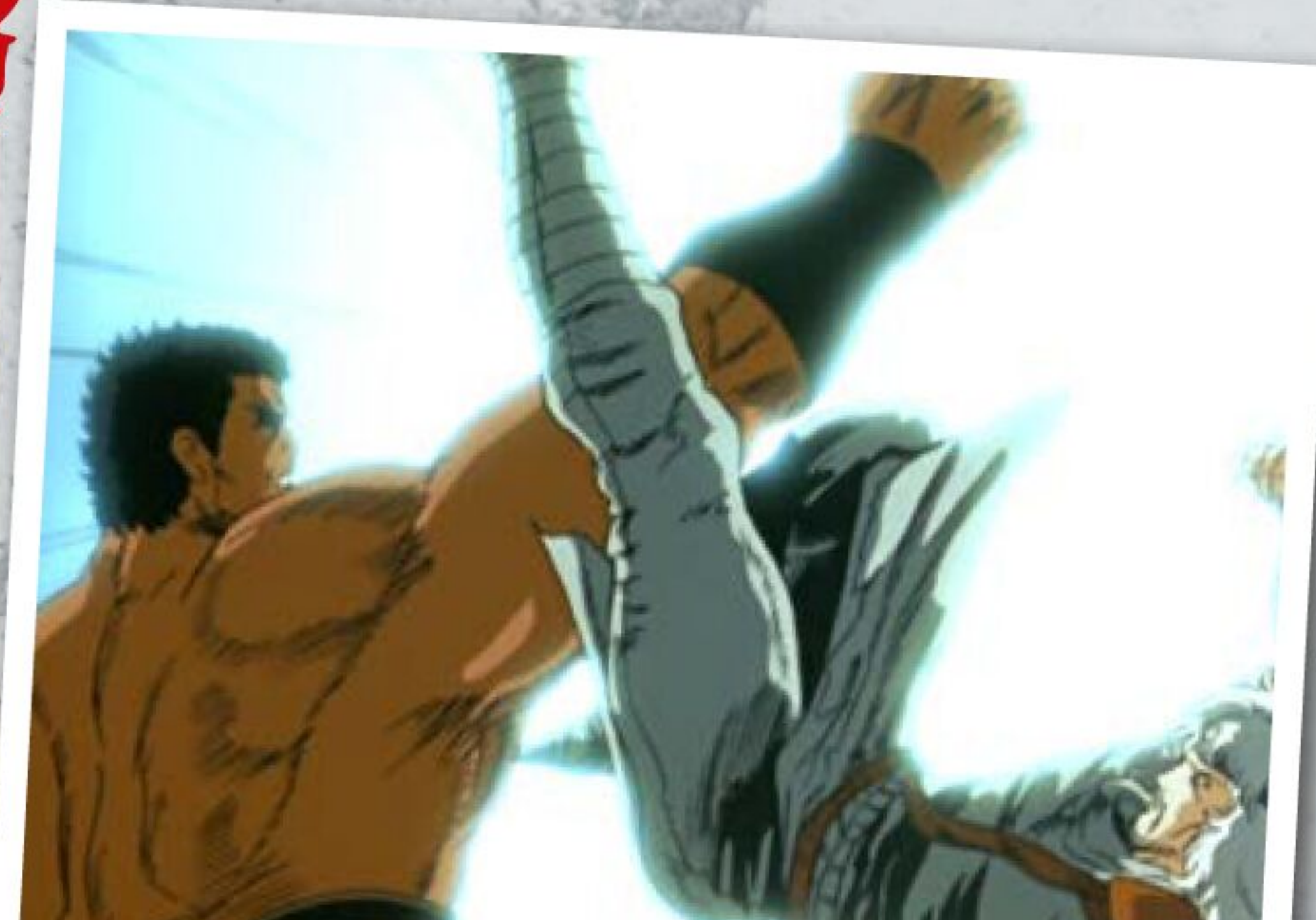
JAGGER!

EPISODIO 32 - ***Aspetta all'inferno Jagger***
Titolo originale: *Quattro colpi di rabbia in sequenza! Jagger, ti aspetto all'Inferno!!*

Ken si scontra con il suo fratellastro Jagi, con molta probabilità il malvagio più puro dell'intera saga, tanto che usa qualsiasi arma e vigliaccheria per provare, inutilmente, a portarsi a casa la vittoria.

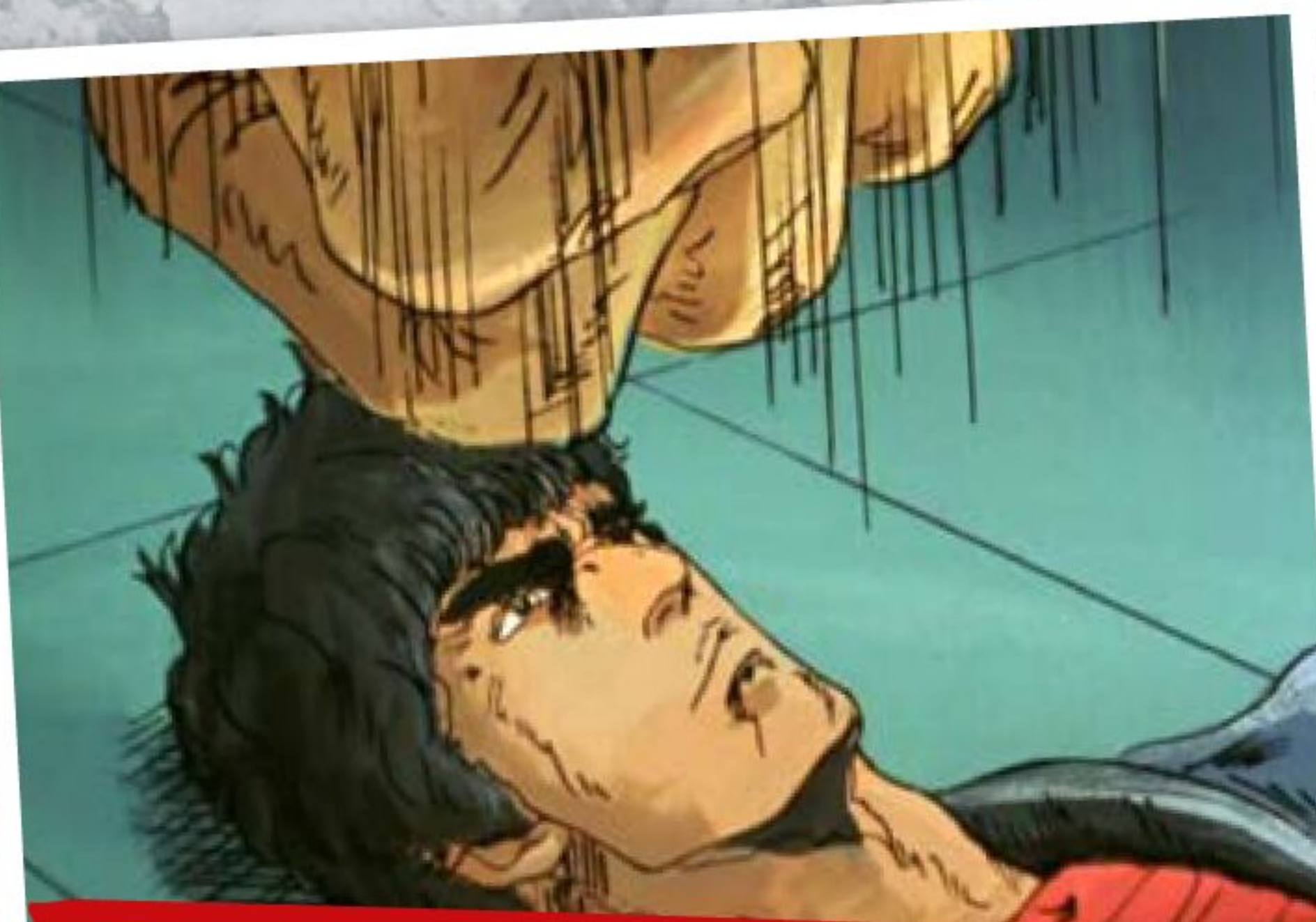
Dopo aver provato a bruciare vivo Ken, Jagi commette l'errore di rivelargli di essere la mente dietro al rapimento di Yuria da parte di Shin... L'ira di Ken sarà inarrestabile!

SCINTILLE TRA FRATELLI!

EPISODIO 71 - ***La morte è di scena***
Titolo originale: *L'esplosiva scoperta del segreto! Al cielo piacciono i drammi inutili!!*

Due fratelli uno di fronte all'altro: una feroce battaglia in un posto suggestivo, lì dove Toki e Raoh incontrarono per la prima volta il loro futuro maestro Ryuken.

L'animo gentile di Toki e la brutale potenza di Raoh fanno scintille, in uno scontro tra due tecniche che derivano dalla stessa scuola, ma sono completamente diverse.

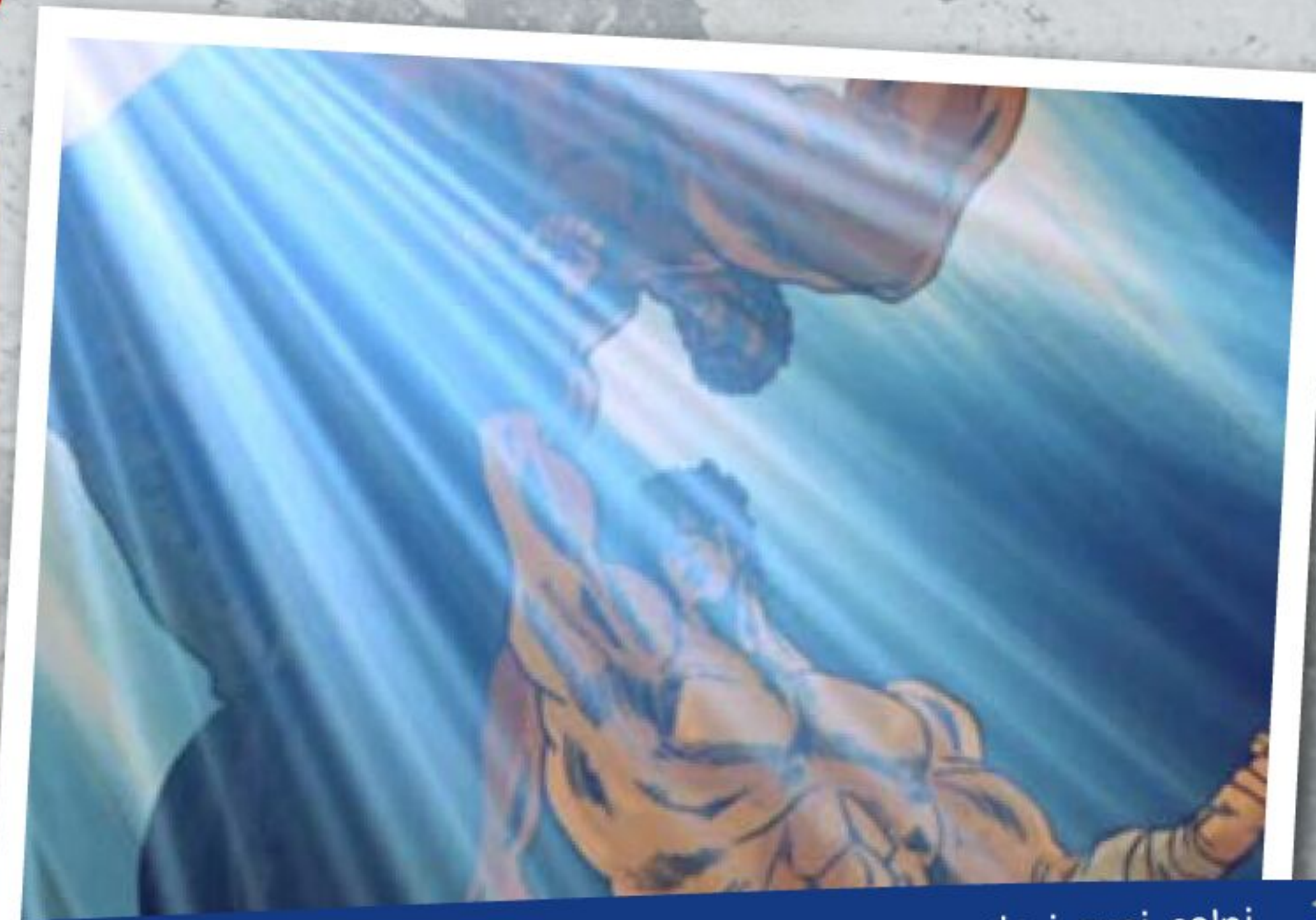
TERRORIZZATO...

EPISODIO 100 - ***L'ultimo segreto***
Titolo originale: *Siamo alla fine! Raoh, ti ho messo con le spalle al muro!*

Raoh contro Ken: forse lo scontro più epico della serie, un duello fratricida all'ultimo sangue. Raoh, che fino a quel momento si era mostrato superiore, resta paralizzato dalla paura.

Ciò che lo terrorizza è scoprire che Ken ha appreso la tecnica *Musou Tensei*, che gli permette di fare convergere dentro di lui la forza degli avversari sconfitti in passato

LO SCONTRO DEFINITIVO!

EPISODIO 152 - ***Addio, Ken***
Titolo originale: *Addio Kenshiro! Addio Divina Scuola di Hokuto!*

Lo scontro definitivo, che mette la parola fine sull'anime classico di *Hokuto no Ken*, il più lungo e sanguinario, iniziato quattro puntate prima: Ken contro suo fratello maggiore Kaio.

Kaio non riesce a sconfiggere Ken nemmeno usando i suoi colpi migliori e solo alla fine vedremo in lui un barlume di pentimento, arrivato in punto di morte.

Il caso del doppiaggio francese

L'Italia non è stata l'unica a realizzare adattamenti discutibili e strampalati di alcuni anime. I cugini francesi, con l'adattamento di Ken, ci hanno decisamente surclassato, grazie ad un doppiaggio talmente assurdo da diventare un cult!

In Francia la serie animata di *Hokuto no Ken* arriva nel 1988, all'interno del contenitore Club Dorothée, trasmesso sul canale TF1, e viene intitolata *Ken le survivant* ("Ken il sopravvissuto"). I sudori freddi partono già ascoltando la sigla interpretata da Bernard Denimal. Il brano è infatti un'accozzaglia pop-dance, forse ottima da ballare in discoteca ma decisamente meno per trasmettere l'epicità della storia creata da Buronson. E siamo solo all'inizio...

Una fine prematura

A causa della censura, in Francia vanno in onda solo i primi 84 episodi, sui 109 esistenti, e l'episodio 35, ritenuto particolarmente cruento, non viene nemmeno doppiato. È solo nel 2009 che la serie viene proposta nella sua interezza, quando vengono finalmente rimasterizzati e doppiati gli episodi dal 92 al 109 (quelli dall'85 al 91 erano già stati nuovamente doppiati per una trasmissione su AB Cartoons nel 1996).

Il doppiaggio originale francese di *Hokuto no Ken* ha però una storia del tutto particolare. La serie era stata acquisita per andare in onda nella fascia bambini-ragazzi su TF1 (l'equivalente di Rai Uno in Francia) e contrastare così il successo degli anime su

L'URLO E LA PIPA
Due copertine, due diverse visioni del mondo: qui a destra l'urlo di Ken dalla copertina del «Dorothée Magazine»; più in basso, l'attore e doppiatore Philippe Ogouz sulla copertina di «Télé 7 Jours», nei panni del giornalista investigativo Rouletabille. Fu lui, come direttore del doppiaggio, a chiedere e ottenere una totale libertà di inventare dialoghi e situazioni, fino a stravolgere completamente la storia di *Ken le Survivant*.

La Cinq di Silvio Berlusconi. I doppiatori incaricati della sua lavorazione, però, dopo le prime sei puntate si misero di traverso e chiesero di avere campo assolutamente libero nel riadattamento, minacciando in caso contrario il blocco totale del doppiaggio e quindi della messa in onda. Ma perché?

Un clamoroso abbaglio

Responsabile di tutto fu Philippe Ogouz, che all'epoca era uno dei doppiatori più famosi in Francia, oltre che un attore di un certo peso. Per lui non c'erano dubbi: oltre che violento, *Ken le survivant* era un anime profondamente "nazista" e lui e la sua squadra mai si sarebbero prestati a divulgare una simile nefandezza. Così chiesero, e ottennero, l'autorizzazione a produrre un doppiaggio che non è eccessivo definire "delirante", con la libertà di inventare quasi completamente tutti i dialoghi.

Ma attenzione, non stiamo parlando di dialoghi come quelli del doppiaggio italiano di *Saint Seiya*, che per buona parte erano sì inventati ma con un senso di fondo e un minimo di coerenza narrativa. Nel caso di *Ken le survivant* la cosa assume toni grotteschi.

UNA SCELTA DEMENZIALE
Il primo doppiaggio francese non è solo un tentantivo di stemperare i momenti di maggiore tensione o aggressività di *Ken le Survivant*, ma una consapevole operazione di demitizzazione, una presa in giro che distrugge il dramma e l'epica originale e finisce con il decretare l'insuccesso dell'anime, la cui messa in onda sarà interrotta dopo 84 puntate.

Dietro le quinte

È lo stesso Ogouz a svelare il meccanismo di questa riscrittura. In un'intervista pubblicata dalla rivista «Japan Expo» racconta: "Tutti dicevamo una parola prima del doppiaggio, poi dovevamo inserirla nella puntata. Ricordo 'casa della cultura', ma anche 'salsiccia' non era male! Cazzeggiavamo come matti!". Ed è proprio grazie al loro "cazzeggio" che i francesi si trovarono davanti a quello che sembrava il delirio di un folle, con frasi come "mi ha rotto l'orologio", proferita quando Ken aveva appena rotto un braccio al suo avversario. Ma gli esempi sono innumerevoli.

Le tecnica del coltello da ostriche

Ken, osservando Ryuga in azione esclama: "Oohh!! La sua tecnica è cosi veloce e micidiale che quando schizza il sangue sei già un blocco di gelato alla vaniglia"; Raoh (o Raoul) mentre si prepara ad attaccare Ken esclama: "Tra poco sarò l'unico detentore delle tecniche del coltello da ostriche"; Ken, raccontando di quanto sia potente l'Hokuto Shinken, dice: "L'attacco dell'Orsa Maggiore è di una potenza incalcolabile. Anche io ho delle difficoltà a calcolarla". E via così, con decine di altre frasi tra lo sconclusionato e il demenziale che di fatto distruggono ogni forma di pathos.

Che dire infatti della frase pronunciata da Shin durante uno dei momenti più drammatici della prima parte dell'anime, ossia il salto nel vuoto di Yuria? In quel momento, nella prima versione francese dell'anime, il guerriero di Nanto esclama: "No! Julia! Non avevo ancora finito di costruire la ringhiera. Chiamate l'architetto! È colpa sua se Julia è morta!". Insomma, una totale mancanza di rispetto che oggi, giustamente, farebbe terminare all'istante la carriera di qualsiasi doppiatore e/o adattatore, ma che in quegli anni fu incredibilmente accettata e che oggi rende questo adattamento francese un vero e proprio cult. Ma di questo non siamo sorpresi: il tempo cambia la percezione degli eventi, e un adattamento così è certamente qualcosa di unico e irripetibile, qualcosa che oggi, alla fine, è anche giusto conservare, se non altro per ricordare quanto si possa essere stupidi.

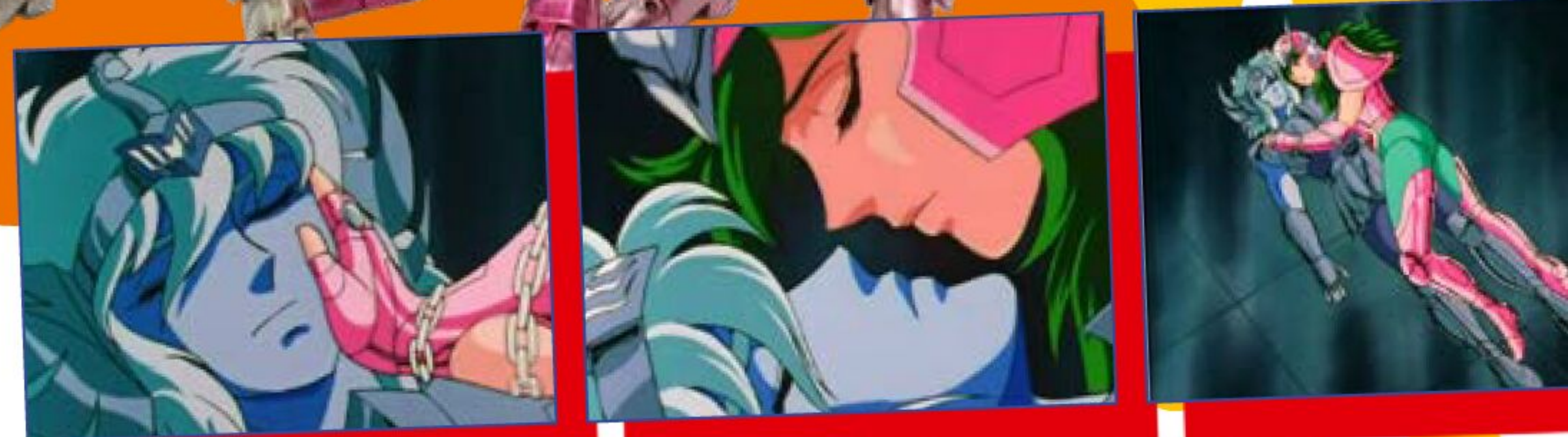
Masami Kurumada

SAINT SEIYA: MITI ANTICHI E LEGGENDE DEL FUTURO

Nella storia degli anime, poche serie sono riuscite ad affascinare così tante persone come *Saint Seiya, I Cavalieri dello Zodiaco*, l'epica creazione di un mangaka, che ha traghettato i miti dell'antica Grecia nel futuro e ha creato un universo leggendario amato in tutto il Pianeta.

a cura di **Andrea Mortati e Francesco Giua (Passion4Fun)**

Silent Knight Sho

Mabudachi Jingi

Ai no Jidai - Indigo Period

Immagini: ©Masami Kurumada/Shueisha, Toei Animation

La genesi del Mito

Masami Kurumada, nato a Tokyo il 6 dicembre 1953, proveniva da una famiglia modesta e, come la maggior parte dei ragazzi giapponesi, non solo della sua generazione, è cresciuto ammirando gli anime e i manga, al punto di decidere nel 1971, all'età di 18 anni, di tentare la sorte partecipando a un concorso per aspiranti mangaka.

Galeotta fu una... bocciatura

Questo primo tentativo si rivelò infruttuoso, così l'autore decise di andare direttamente alla sede della casa editrice per chiedere spiegazioni e, proprio sul tragitto, incontrò per caso un editor alla ricerca di un assistente per il mangaka Koo Inoue, autore di *Samurai Giants*. Il giovane Kurumada, consapevole della propria inesperienza, decise di proporsi. Fu la scelta giusta, che gli permise di imparare i segreti del mestiere e che lo portò a realizzare, nel 1974, *Sukeban Arashi*, il suo debutto sulle pagine di «Shonen Jump».

È l'inizio di una carriera strepitosa. Negli anni seguenti Kurumada avrà modo di creare numerose opere spaziando fra generi diversi, contribuendo largamente alla diffusione e al successo della Shueisha, la casa editrice di «Shonen Jump». Ma andiamo con ordine. ▶

ARRIVANO I CAVALIERI

Così come la bocciatura al concorso a cui aveva partecipato in gioventù gli aveva poi aperto la strada al primo lavoro come assistente mangaka, un altro flop, quello del manga *Otoko Zaka*, opera che l'autore teneva in grande considerazione ma che non ebbe il successo sperato, lo spinse a mettere a frutto tutta l'esperienza maturata negli anni per creare una nuova opera, *Saint Seiya*, pubblicato sulle pagine di «Weekly Shonen Jump» nel 1985.

Il manga ebbe un grandissimo successo e già nel 1986 la Toei era decisa a realizzarne un adattamento animato, coinvolgendo nomi di primo livello: Kozo Morishita alla regia, Shingo Araki e Michi Himeno all'animazione, Seiji Yokoyama alle musiche e Takao Koyama agli script. Questo impasto di talenti riuscì nell'ardua impresa di rendere l'anime qualcosa di più di una semplice "trasposizione animata" del manga.

Al momento giusto

A catturare il pubblico fu una commistione di vari fattori, confluiti assieme nell'opera animata, grazie anche a una convergenza favorevole del mercato. Negli anni Ottanta, infatti, stava iniziando una fase di declino del genere robotico mentre erano in crescita nuove fonti di intrattenimento e fantasia, come i videogiochi. Contemporaneamente, la Bandai era alla ricerca di una nuova opera che potesse dare vita, attraverso una produzione animata, a una nuova serie di giocattoli da immettere sul mercato.

Campo libero

Gli autori ebbero ampio spazio di manovra con l'anime, complice il fatto che Kurumada, impegnato a tempo pieno con la prosecuzione del manga, intervenne poco sulla direzione della serie. Shingo Araki, già noto per il suo contributo su serie come *Goldrake* e *Lady Oscar*, realizzò i personaggi con il suo classico tratto, assai più elegante rispetto a quelli del manga, donando un fascino unico ai protagonisti, al quale contribuì anche il nuovo design delle Armature di Bronzo. Infatti, contrariamente al manga, dove le corazze erano ben poco coprenti e di un unico colore, Shingo Araki optò per l'idea di realizzare corazze che proteggessero molte più parti del corpo e che

BOTTE & BOXE
Qui a destra: Rei Kojinyama, rissosa protagonista di *Sukeban Arashi*, segna nel 1974 il debutto di Kurumada su «Shonen Jump»; qui di fianco: la copertina di «Shonen Jump» n. 2 del 1977. Sono passati tre anni ed è il momento della serializzazione di *Ring ni Kakero*, il primo grande successo dell'autore di *Saint Seiya*.

UMORISMO A SORPRESA
A destra: tra il 1979 e il 1981, arriva *Jitsuroku! Shinwakai*. Un inedito Kurumada comico (a sinistra nel suo studio) prende in giro i suoi colleghi ma anche se stesso, con una deliziosa satira di *Ring ni Kakero*.

PRONTO PER IL GRANDE SALTO
A sinistra: con *Fuma no Kojiro* (1982-1985), Kurumada affina il tratto e rende le scene di lotta più coreografate; a destra: in *Raimei no Zaji* (1983) introduce la presenza di una organizzazione che tenta di sopraffare il protagonista. *Saint Seiya* è ormai dietro l'angolo.

integrassero maggiormente nei design il simbolo della Costellazione, adoperando anche colori più sgargianti e variegati.

Contemporaneamente, l'eccellente produzione musicale di Seiji Yokoyama, riuscì a creare un sottofondo musicale estremamente eterogeneo e coinvolgente, donando all'opera un'atmosfera solenne, epica e maestosa, ma anche, talvolta, malinconica e triste.

L'anime incalzava il manga, si decise così di rallentare la narrazione del fumetto, cosa che diede al pubblico il modo di abituarsi ai protagonisti e ai personaggi di costruire un legame di amicizia più forte

Strade parallele

Lo staff della serie si ritrovò presto a dover fare i conti con la necessità di prendere le distanze dal manga, perché la produzione animata era troppo vicina a quella cartacea. Fu così presa la decisione di inserire personaggi e saghe filler (i cosiddetti episodi riempitivi) per dare il tempo al manga di proseguire.
Se da un lato questo rallentò, dilatandoli, i tempi della narrazione, dall'altra diede al pubblico il modo di abituarsi ai protagonisti che, inizialmente, non erano così legati fra loro ma che, nel corso delle vicende narrate nella versione animata, andavano man mano a formare un solido legame di amicizia. Un legame divenuto poi più saldo quando il gruppo si trova riunito nella difesa del genere umano e di Athena, Dea della pace e della giustizia, dalle minacce degli altri Dei. ►

ATHENA E I SUOI CAVALIERI
A sinistra: Athena (Saori Kido-Lady Isabel) e i suoi 5 Cavalieri di Bronzo. È il 1986 e l'apparizione di questi eroi segna l'inizio di una nuova era nella storia degli anime.

LE ALTRE OPERE

RING NI KAKERO

Nel 1977, sulle pagine di «Shonen Jump», debutta *Ring ni Kakero*, opera incentrata sulla boxe. I protagonisti, Ryuji e sua sorella Kiku, fuggono a Tokyo, lontano dai maltrattamenti del patrigno, desiderosi di seguire le orme del loro vero padre, un grande pugile morto prematuramente, così da potere anche mantenere la loro madre. Sotto la guida di Kiku, Ryuji si allena duramente, supera mille ostacoli e avversari sempre più forti, alcuni dei quali diventano anche suoi amici.

Durante la realizzazione della *Saga di Hades* di *Saint Seiya*, Kurumada chiese alla Toei di trasformare anche questa sua opera in anime. Fu così, dunque, che fra il 2004 ed il 2006, furono realizzate e trasmesse le prime due stagioni di *Ring ni Kakero*, composte da 12 episodi l'una, nominate rispettivamente *Ring ni Kakero 1* e *Ring ni Kakero 1 - Nichibei kessen-hen* (La guerra del Pacifico). Successivamente, fra il 2010 e il 2011, l'anime fu proseguito con altre due stagioni, ognuna da sei episodi, intitolate *Ring ni Kakero 1: Shadow* e *Ring ni Kakero 1 - Sekai Taikai-hen* (Capitolo del Campionato Mondiale). (F.G.)

SAINT SEIYA IN ITALIA

Nel nostro Paese l'anime arrivò quattro anni più tardi, nel 1990, su emittenti regionali come Odeon TV. La serie catturò subito l'attenzione del pubblico, non solo grazie agli elementi già descritti, ma anche grazie ad alcune scelte legate all'adattamento italiano, che se da un lato allontanarono l'opera dal suo significato originale, dall'altra contribuirono a cementarla nei cuori e nelle menti di intere generazioni. Fu, per esempio, adottato nei dialoghi un registro aulico e solenne, con diverse citazioni della letteratura italiana. Un altro punto importante fu la scelta dei nomi, che vennero del tutto cambiati.

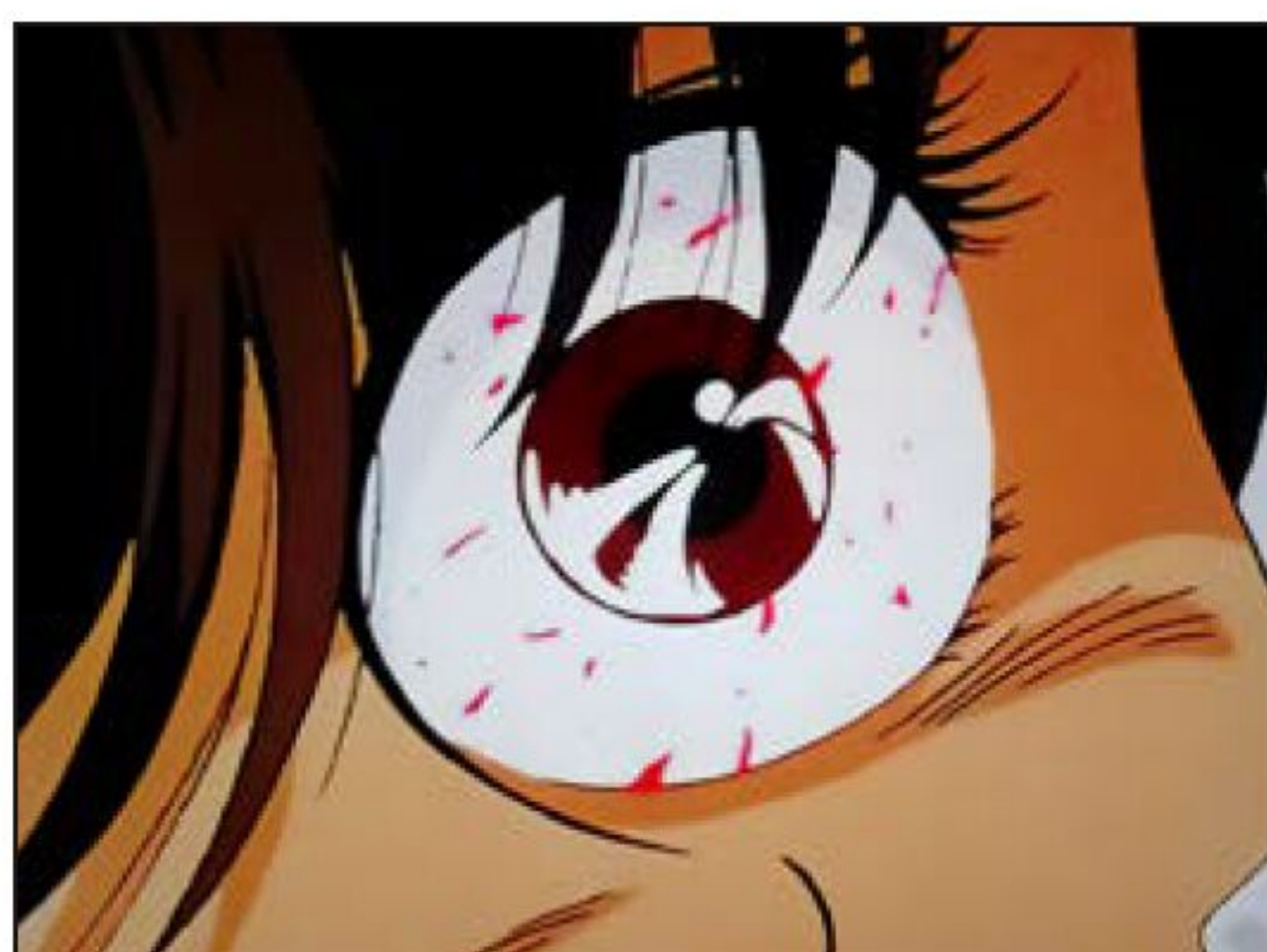
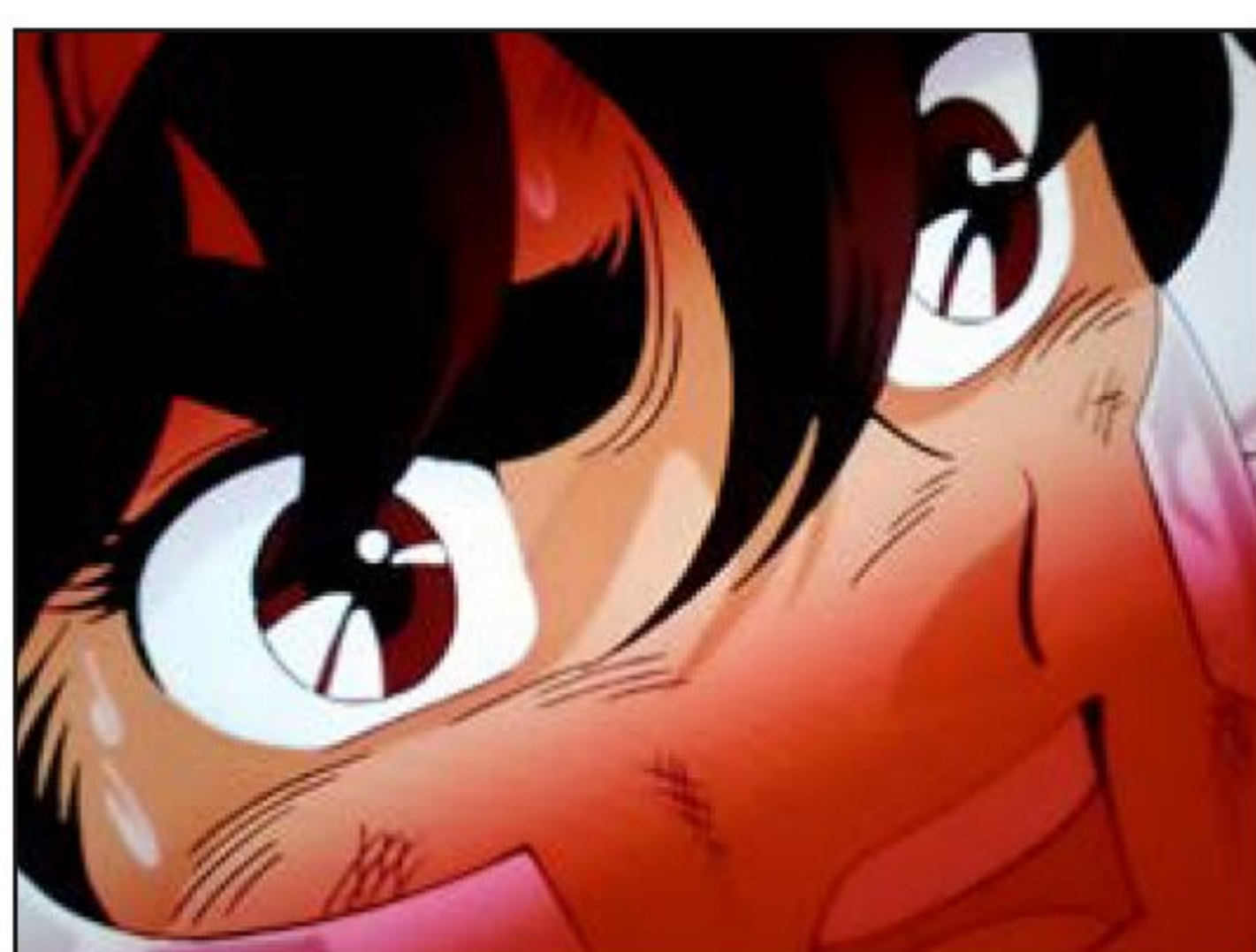
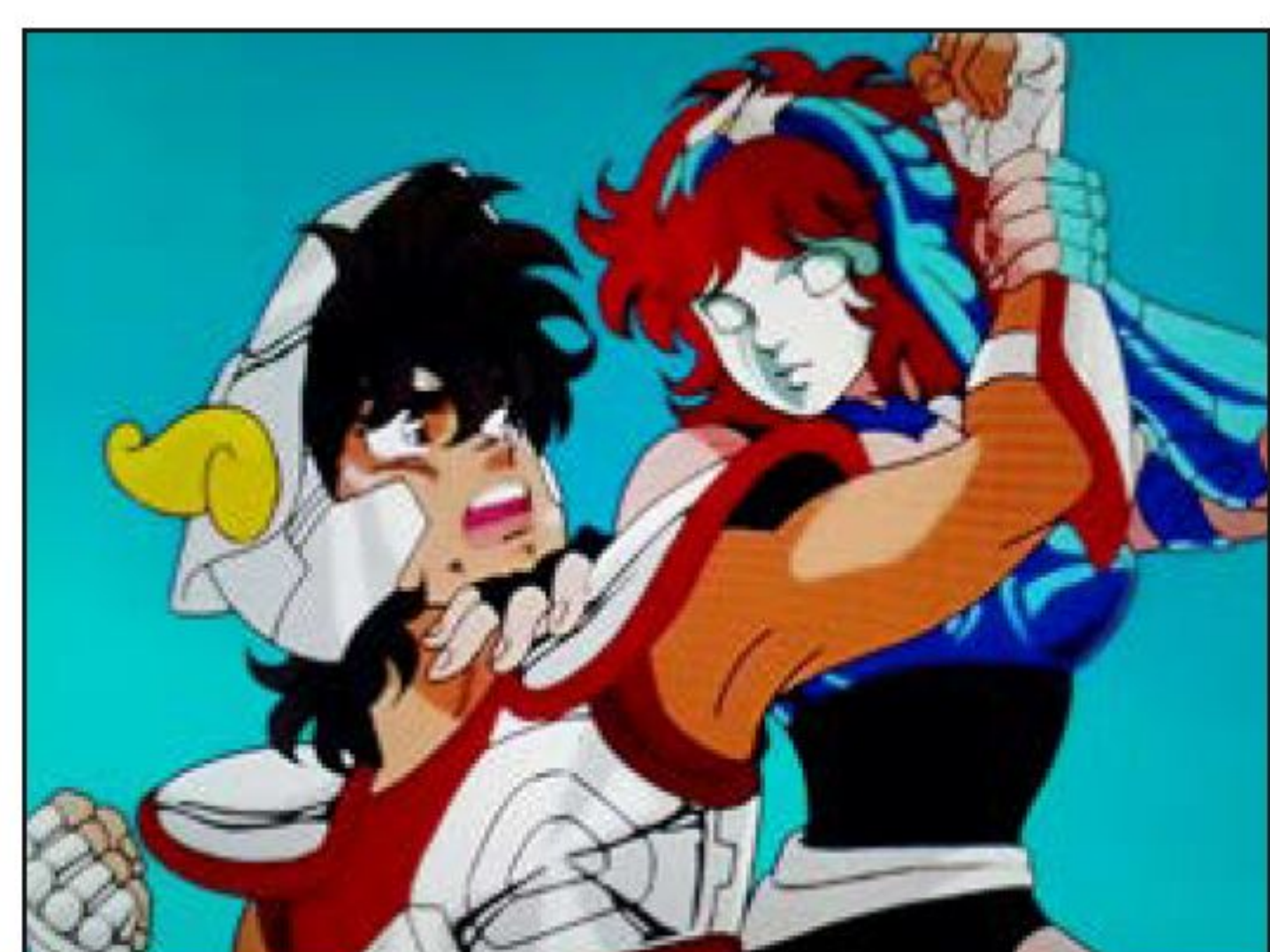
Cambiamenti e adattamenti

I protagonisti assunsero direttamente il nome della propria costellazione (ad esempio Seiya di Pegasus divenne solo Pegasus) oppure videro il proprio nome "italianizzato" (Shiryu di Dragon divenne Sirio il Dragone). Per quello che riguarda le tecniche, alcuni nomi furono tradotti e adattati (come la "Diamond Dust" che divenne la "Polvere di Diamanti") mentre altri, quelli in giapponese, furono semplificati creando nuove versioni che con l'originale avevano poco a che fare (come il "Rozan Shoryuha", letteralmente "Sommo drago che sorge dal monte Lu", che diventò il "Colpo Segreto del Drago Nascente").

COMINCIA L'AVVENTURA
Arriva l'anime e subito i telespettatori italiani sentono che è qualcosa di nuovo. Nei fotogrammi in alto: alcune scene dal torneo che apre l'epopea dei Cavalieri dello Zodiaco.

Ma il giovane pubblico italiano nulla sapeva di versioni originali, traduzioni e adattamenti, e si affezionò velocemente a questi nuovi eroi e alle loro tecniche speciali, lanciate con scene estremamente coreografiche e d'impatto, con mosse che era bello imitare, esattamente come facevano i loro coetanei in Giappone.

Eroi di tutti i tipi

Un'altra ragione del successo è l'eterogeneità dei personaggi principali, un gruppo ristretto di eroi che sarebbe poi cresciuto con il proseguimento della saga. Allo spettatore venivano quindi proposti Pegasus, il classico protagonista un po' sbruffone ma coraggioso; Sirio, leale

SIAMO ALLE SOLITE!
A sinistra: Castalia finge di uccidere il suo discepolo Pegasus, con un pugno che gli sfonda l'armatura. In Italia, alcune immagini di questa sequenza non sono mai state doppiate e sono state inserite solo nelle edizioni più recenti.

...E POI VENNE IL MANGA
Sopra: da «Manga Compact» n. 1 (Granata Press - luglio 1992): la prima apparizione di Seiya di Pegasus, precipitato dal cielo vicino al Partenone di Atene, in Grecia.

Il giovane pubblico italiano si affezionò velocemente a questi nuovi eroi e alle loro tecniche speciali, lanciate con scene estremamente coreografiche, con mosse che era bello imitare, così come facevano i loro coetanei in Giappone

e saggio; Cristal, freddo calcolatore; Andromeda, premuroso e sempre gentile e Phoenix, il lupo solitario.

La successiva comparsa dei 12 Cavalieri d'Oro, un altro gruppo di personaggi estremamente vari, amplificò ulteriormente gli spazi per l'identificazione degli spettatori, poiché ciascuno non vedeva l'ora di scoprire prima e di tifare poi per il rappresentante del proprio segno zodiacale.

UN LAVORO INFINITO
Tra i motivi del successo c'è il lavoro di progettazione delle armature dei protagonisti, i cui dettagli prendono vita in spettacolari figure. Qui sotto: il disegno del Cloth di Pegasus, deliziosamente dettagliato!

A ciclo continuo

Hanno certamente contribuito al successo della serie in Italia le continue repliche, andate in onda inizialmente su Odeon TV, che trasmise, ripetutamente, soltanto i primi 52 episodi, gli unici di cui erano stati acquisiti i diritti. Solo in seguito, quando furono comprati i diritti di tutti gli episodi, la serie fu ritrasmessa integralmente con gli episodi mancanti e, grazie anche al passaggio sulla televisione nazionale, la popolarità e la diffusione de *I Cavalieri dello Zodiaco* crebbe ulteriormente, fra nuovi e vecchi appassionati.

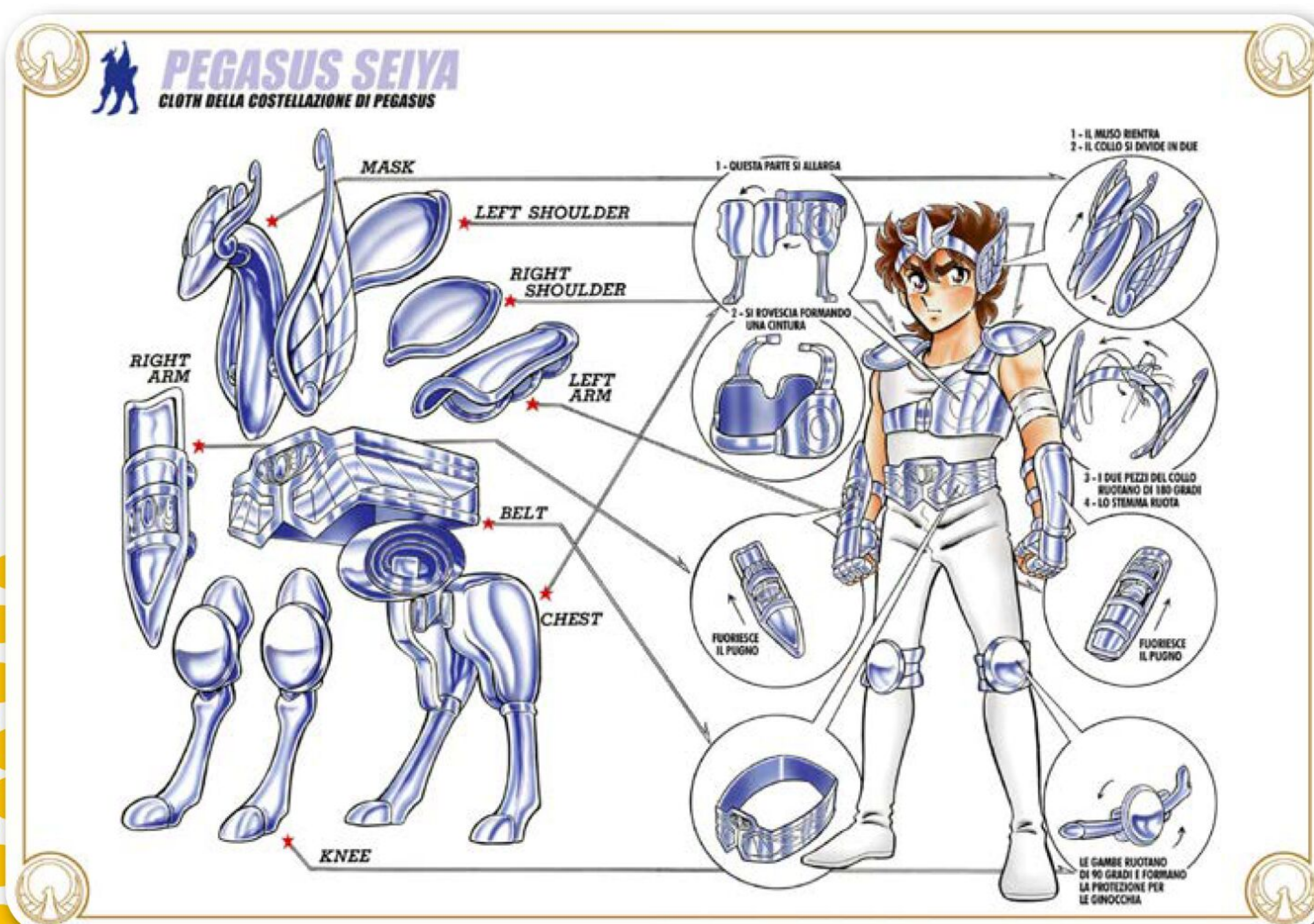
Quattro sigle

Da non dimenticare la realizzazione di ben 4 sigle di apertura diverse: *I Cavalieri dello Zodiaco* usata per la messa in onda dei primi 52 episodi e *Il Ritorno dei Cavalieri dello Zodiaco*, per gli episodi dal 53 al 114 su Odeon TV, cantate entrambe dal compianto Massimo Dorati. A seguito delle repliche su Italia 1, fu adottata la sigla *I Cavalieri dello Zodiaco* cantata da Giorgio Vanni fino ad arrivare a *Pegasus Fantasy*, cover italiana della prima sigla di apertura originale cantata da Giacinto Livia. ▶

LE ALTRE OPERE

OTOKO ZAKA

Nel 1984, Kurumada crea *Otoko Zaka*, sequel di quel *Otoko Raku* da lui definita la sua creazione "più emozionale", con cui nel 1971 tentò la sorte partecipando al concorso "Young Jump". Nonostante le aspettative, l'opera rimase su «Shonen Jump» soltanto per un anno, per poi essere messa in pausa. 29 anni dopo, nel 2014, Kurumada è tornato a lavorarci saltuariamente sino a che, nel 2018, ha ripreso la pubblicazione che è andata avanti sino al 2020. Poi, dopo un'altra pausa di 2 anni, la storia è finalmente stata ripresa e portata a conclusione, su «Weekly Shonen Jump». L'ultimo episodio è stato pubblicato lo scorso 11 novembre. In Italia, il manga è pubblicato dalla J-POP.

Otoko Zaka, ambientato nella città di Kujukuri nella prefettura di Chiba in Giappone, ha come protagonista Jingi Kikukawa, un "Don", una specie di piccolo boss, studente tredicenne della scuola media di Toun, che viene sconfitto da Sho Takeshima, "Don" del Giappone occidentale. Jingi, dopo la sconfitta, si sottopone a un durissimo e pericoloso addestramento nell'arte del combattimento, incontra nuovi alleati e diventa il "Don" del Giappone orientale, pronto ad affrontare nuove sfide. (F.G.)

I LUNGOMETRAGGI ANIMATI
1. *La Dea della discordia* (1987), da sinistra: Lesia, Serian, Orfeo, Discordia, Ian, Relta; **2.** il Dvd originale di *L'ardente scontro degli dei* (1988), con in evidenza una bellissima Lady Isabel; **3.** *La leggenda dei guerrieri scarlatti* (1988), da sinistra: Phoenix, Andromeda, Pegasus con Lady Isabel, Cristal e Sirio; **4.** *L'ultima battaglia* (1989) l'unico senza il prezioso contributo artistico di Shingo Araki e Michi Himeno. Al centro, Lucifero; da sinistra, in senso antiorario: Phoenix, Andromeda, Pegasus, Sirio, Cristal; **5.** Locandina originale de *I Cavalieri dello Zodiaco - Le porte del paradiso* del 2004.

I LUNGOMETRAGGI DEI CAVALIERI

Già nel 1987 la Toei decise di realizzare il primo lungometraggio della serie, intitolato *Saint Seiya Gekijoban* ("Saint Seiya il film") e rinominato in seguito, in occasione dell'uscita del blu-ray box con i film animati rimasterizzati, *Saint Seiya: Jashin Eris* ("Saint Seiya: la dea malvagia Eris"), mettendo al lavoro lo staff principale dell'anime per assicurarsi una produzione di qualità addirittura superiore a quella della serie. Nel progetto fu coinvolto lo stesso Masami Kurumada, che curò i character design dei personaggi nemici, i Cavalieri Ombra, oltre a partecipare alla stesura della trama.
La Toei proiettò la pellicola per la prima volta durante il Toei Manga Matsuri Festival del 1987, e fu trasmessa in Italia all'inizio degli anni 2000 con il titolo *I Cavalieri dello Zodiaco - La Dea della Discordia,* adoperando il doppiaggio storico.

Un film dopo l'altro

Da quel momento in poi la Toei non si fermò più, realizzando, nel 1988, sia il secondo lungometraggio, *Saint Seiya: Kamigami no atsuki tatakai*, che il terzo, *Saint Seiya: Shinku no shonen densetsu*, (trasmessi in Italia sempre all'inizio degli anni 2000 con i titoli *I Cavalieri dello Zodiaco – L'ardente scontro degli dei* e *I Cavalieri dello Zodiaco – La leggenda dei guerrieri scarlatti*.

Ciascuna produzione vide sempre meno il coinvolgimento diretto di Kurumada, arrivando, nel 1989, alla realizzazione di *Saint Seiya: Saishuseisen no senshitachi*, trasmesso a sua volta all'inizio del nuovo millennio in televisione nel nostro Paese con il titolo *I Cavalieri dello Zodiaco – L'ultima battaglia*.

La "Saga di Hades"

Nel 2004, a seguito del ritorno dell'anime con l'adattamento dell'ultima parte del manga, la "Saga di Hades", fu realizzato un

OLTRE IL DUEMILA
Qui sopra: tra le produzioni del nuovo millennio segnaliamo il lungometraggio in computer grafica *Legend of Sanctuary* (in Italia *La leggenda del Grande Tempio*), realizzato nel 2014 per celebrare il 40° Anniversario di carriera dell'autore, e – sopra a sinistra – il live action *Cavalieri dello Zodiaco* (*Knights of the Zodiac*) del 2023. Un flop che ha incassato meno di 7 milioni di dollari a fronte di un costo di 60 milioni.

I film legati a *Saint Seiya* non sempre hanno ottenuto il successo sperato, soprattutto le produzioni più recenti, come *I Cavalieri dello Zodiaco - Le porte del paradiso* o anche il recentissimo live action *I Cavalieri dello Zodiaco*

nuovo film, che sarebbe dovuto servire come anello di congiunzione fra la fine della serie e l'inizio del sequel-prequel *Next Dimension*. Nonostante il coinvolgimento dell'autore, il film *Saint Seiya Tenkai-hen Jousou - Overture* non ebbe il successo sperato, portando a forti disaccordi fra autore e regista, che da sequel ufficiale trasformarono la pellicola in una produzione a sé stante. il film fu trasmesso in Italia nel 2009 con il titolo *I Cavalieri dello Zodiaco - Le porte del paradiso*.

Il 2014 sancì il ritorno de *I Cavalieri dello Zodiaco* al cinema, grazie alla pellicola realizzata in computer grafica per celebrare il 40° Anniversario di Carriera dell'autore: *Legend of Sanctuary* ripropone, in chiave moderna, la scalata delle 12 Case dello Zodiaco. Va infine menzionato il live action del 2023 *Saint Seiya The Beginning*, trasmesso in Italia al cinema per soli tre giorni, lo scorso giugno, con il titolo *I Cavalieri dello Zodiaco*, che si è rivelato un irrimediabile flop.

LE ALTRE OPERE

B'T X

Pubblicato nel 1994 sulle pagine della rivista «Gekkan Shonen Ace» il manga *B't X* è la prima opera di genere mecha realizzata da Kurumada.

La storia parla di esseri metà meccanici e metà organici, i B't, che si legano ai loro piloti/compagni detti "Donatori". Il protagonista, Teppei Takamiya, si ritrova dunque a collaborare assieme a X, un B't abbandonato, per riuscire a salvare suo fratello Kotaro, scienziato esperto nel campo dell'alta tecnologia, rapito dall'Impero delle Macchine.

Nel 1996, la TMS decise di realizzarne un adattamento animato composto da 25 episodi, giunto in Italia due anni più tardi, su Telemontecarlo, con il nome *B't X – Cavalieri Alati*. Nel 1997 è stata inoltre realizzata una serie di OAV intitolati *B't X Neo* le cui vicende, distaccate dal manga ormai concluso, proseguono in maniera indipendente. Gli OAV sono stati trasmessi in Italia nel 1998 su Telemontecarlo 2. (F.G.)

EVANGELION VS EVANGELION

PIÙ CHE UN REMAKE!

IL *REBUILD* CAPOLAVORO... DEL CAPOLAVORO DI HIDEAKI ANNO!

Il 4 ottobre 1995 su TV Tokyo va in onda la prima puntata di *Neon Genesis Evangelion*. Inizia così la rivelazione definitiva del genio registico di Hideaki Anno e grazie a lui il genere dei robot giganti viene ancora una volta reinventato.

di **Giorgio Messina**
Si ringraziano Filippo Petrucci e Ivan Ricci per la consulenza

La serie diventerà seguitissima in Giappone. Spettatori di tutte le età si incolleranno alla Tv episodio dopo episodio, per seguire le vicende di Shinji, Rei, Asuka, Misato, dei misteri della Nerv e della Seele e soprattutto per scoprire la verità che si cela dietro ai giganteschi Eva, ai quasi invincibili Angeli che attaccano la Terra, al Second Impact e a tutti quegli inconfessabili peccati che lo hanno generato. Ma il finale, nonostante alcuni problemi produttivi, contribuirà all'Evangelion-mania che è scoppiata e che dal Giappone si allargherà anche sul mercato internazionale.
Il regista ritorna sul finale con il film del 1997 *The End of Evangelion*, ma poi nel 2002 inizia a progettare quella che diventerà una nuova tetralogia cinematografica che, più che un remake, compone un vero e proprio *rebuild* di tutto il brand Evangelion.

GRANDI EMOZIONI
Sopra: illustrazione promozionale per *The End of Evangelion*, il film del 1997 con cui Anno diede un finale meno introspettivo e più dinamico alla serie televisiva. Quello del *rebuild* è molto diverso, in quanto serie Tv, prima versione cinematografica e nuova versione cinematografica sono tre narrazioni a se stanti, che hanno in comune palcoscenico, personaggi e presupposti iniziali. Sotto: in *The End of Evangelion* l'Eva-02 pilotato da Asuka è protagonista di una bellissima scena d'azione contro i Mass Production Eva, capaci di volare e rigenerarsi, e senza la necessità di avere un pilota umano.

EVANGELION :1.0

You Are (Not) Alone

Con il primo film del settembre 2007, Anno torna sulla sua creatura più famosa, riproponendo una nuova versione della vicenda. I riferimenti narrativi rimangono sostanzialmente gli stessi della serie originale, ma il regista fa capire fin da subito che in questo nuovo Evangelion saranno innestate variazioni decisive nello sviluppo della trama e nella caratterizzazione dei personaggi.

Invero questo primo film non suscita immediatamente nei fan della prima ora la sensazione di assistere a una rivoluzione della serie. Anzi. Lo spettatore ha l'impressione uscendo dal cinema che questa prima pellicola ricalchi i primi episodi della serie originale. L'apoteosi del lungometraggio poi è tutta nello scontro con l'Angelo Ramiel, durante il quale Shinji, aiutato da Rei, deve usare tutta l'energia prodotta dal Giappone per sparare il colpo che distruggerà il nemico.

Un mix di grande impatto

All'animazione di altissimo livello, il regista riesce ad accostare anche inserti realizzati in modo molto fluido e curato di computer grafica in 3D (CGI). Per realizzare questo imponente progetto, Hideaki Anno, insieme a Toshimichi Otsuki, produttore della serie classica, e Munenori Ogasawara, ha fondato uno studio di produzione indipendente chiamato Khara. A spingere il regista a imbarcarsi in questa impresa del *rebuild* la presa di coscienza che i giovani in età scolare si erano allontanati dall'animazione, che si trovava dunque in una fase di stallo. La gestazione di questo primo film fu lunga e complessa, ma Anno riuscì finalmente a disporre di risorse umane e tecniche che non aveva avuto a disposizione durante la lavorazione della serie Tv, partendo comunque dal suo registro narrativo consolidato. In scena dovevano andare le fragilità dei giovani, la loro difficoltà a crescere e a capire il proprio posto nella società e il passaggio definitivo alla vita adulta. Perché al netto degli Eva e degli Angeli, della Nerv e della Seele, anche il primo film del *rebuild* è proprio questo. ▶

LA PRIMA TAPPA
Una delle locandine del primo film della tetralogia *rebuild* di *Evangelion*. La presenza di Shinji, Rei, Kaworu e degli altri compagni di scuola fa intuire da subito che i rapporti interpersonali sono al centro della vicenda. In basso a destra: nel *rebuild* Kaworu si risveglia sulla base lunare della Nerv alla fine del primo film. Una sua battuta ("Almeno questa volta riuscirò a renderti felice") ha instillato l'idea in parte del pubblico secondo cui il *rebuild* e il "vecchio" *Evangelion* fossero collegati narrativamente. Sotto: lo storyboard di Studio Khara che illustra il Second Impact nel *rebuild*.

EVANGELION :2.0
You Can (Not) Advance

Nel giugno 2009, il secondo film della tetralogia spiazza gli spettatori. Anno e lo Studio Khara abbandonano i binari della serie originale e portano la vicenda verso nuovi picchi emotivi e narrativi. Viene introdotto il personaggio di Mari, inizialmente pilota dell'Unità Provvisoria Evangelion-05, e fa la sua comparsa Asuka con il suo Eva-02, che però è un po' diverso rispetto alla serie originale. Asuka nella pellicola sarà ferita gravemente mentre sta collaudando l'Eva-03, di cui si è impossessato il nono Angelo. Nel disperato tentativo di salvare Rei dal decimo Angelo, Shinji scatena l'illimitato potere dell'Eva-01 e solo l'intervento di Kaworu, a bordo dell'Evangelion Mark.06, impedirà l'innescarsi del Third Impact infilzando con la Lancia di Cassius l'Eva-01.

Incassi raddoppiati

Il secondo film al botteghino realizzò un incasso totale di 4 miliardi di yen, raddoppiando gli incassi della prima pellicola che si era fermata a 2 miliardi di yen. La qualità di questa pellicola è addirittura superiore alla precedente, ma nella trama alcuni passaggi risultano ancora più oscuri di quanto Anno ci avesse abituato in precedenza. Le scene di battaglia sono eccezionali, ma le spiegazioni necessarie alla comprensione della vicenda sembrano perdersi nel simbolismo filosofico e religioso che avvolge la trama, che qui appare ancora più ermetica rispetto alla serie Tv degli anni '90.

NUOVI ATTORI
Sopra: nel *rebuild* appare Mari Illustrious Makinami, mai vista prima nelle precedenti trame del franchise.
A destra: la continuity viene sottolineata anche da questa curiosa locandina, identica a quella della prima uscita, ma con due nuovi personaggi.
Sotto: Misato Katsuragi è un personaggio che nel *rebuild* subisce un profondo cambiamento rispetto a quanto visto nella serie Tv.

Una strisciante rivoluzione

In realtà Anno con questo secondo film ha iniziato la sua opera di decostruzione dell'Evangelion "primordiale", che il pubblico idolatra come un capolavoro definitivo, nonostante tutti i suoi difetti produttivi. I personaggi di questo nuovo Evangelion sono uguali a se stessi, ma al contempo differenti, a volte quasi esasperati nei propri tratti e difetti distintivi, che li hanno resi famosi. Al regista continua a interessare la storia di crescita con cui si intrecciano tra di loro, mentre le loro vite scorrono all'interno di un'allegoria religioso-cabalistica. Nell'ermeticità della trama sembra addirittura nascondersi una critica alla vertiginosa spirale di teorie che si sono sviluppate negli anni all'interno del fandom per spiegare tutti i misteri lasciati irrisolti – volutamente – da Anno e dal suo staff nella serie originale.

EVANGELION :3.0
You Can (Not) Redo

Nel novembre 2012 esce il terzo film della tetralogia. La storia è totalmente innovativa rispetto alla serie originale. Asuka e Mari cercano di recuperare l'Eva-01 che, dopo le vicende del secondo film, è rinchiuso in un sarcofago in orbita. Shinji è stato assorbito dal mecha e solo il suo risveglio, suscitato da Asuka, potrà sconfiggere l'Angelo che li sta minacciando. Tornato in sé, il ragazzo scopre di essersi risvegliato circa quattordici anni dopo avere tentato di salvare Rei innescando il Third Impact. Adesso è a bordo di una gigantesca nave da combattimento, la AAA Wunder, comandata da una più matura Misato a capo della Wille, società nata per distruggere gli Eva e la Nerv.

Eterna giovinezza

In questo futuro i piloti hanno mantenuto il loro aspetto da adolescenti, e pare che questo dipenda dall'essere saliti a bordo degli Eva. Il desiderio di ritrovare Rei, tuttora scomparsa, spinge Shinji a lasciare la Wille e a tornare alla Nerv. Lì il ragazzo ritroverà il padre invecchiato e farà amicizia con Kaworu, scoprendo anche che ciò che ha fatto per salvare Rei ha cambiato radicalmente il pianeta. Sarà Fuyutsuki, fedele assistente del padre Gendo, a rivelare a Shinji due terribili segreti: la madre Yui anni prima era stata assorbita dal sistema di controllo dell'Eva-01 e i suoi dati furono usati dal padre per realizzare la cosiddetta serie Ayanami; Rei è quindi un clone della madre, e di lei esistono svariate repliche.

SVILUPPI E DIFFERENZE
A destra: la locandina del terzo film della tetralogia. Il rapporto tra Shinji e Kaworu è al centro dell'intera pellicola; nella serie originale la presenza di Kaworu è limitata all'episodio 24, nel *rebuild* invece il ragazzo compare già alla fine del primo film. Qui di fianco: Asuka versione *rebuild*. Ferita nel secondo film, nel terzo sfoggia una benda sull'occhio che nasconde un terribile segreto: la ragazza ha assorbito il nono Angelo che l'aveva attaccata (nella serie è Toji a subire l'attacco). In basso: nel terzo film appare l'AAA Wunder della Wille, qui è riprodotta sulla scatola del modellino Plamax.

L'apocalisse dietro l'angolo

Kaworu però dà a Shinji una possibilità di rimettere tutto a posto. Devono scendere insieme nel Central Dogma con l'Unità Eva-13 e recuperare le due lance che giacciono vicino al secondo Angelo Lilith. I ragazzi lì vengono attaccati da Asuka e Mari. Kaworu vorrebbe abbandonare la missione ma Shinji estrae le due lance. Sta per inziare il Fourth Impact e Kaworu rivela di essere in realtà il primo Angelo, Adam, che adesso però appare come tredicesimo e ultimo messaggero dell'apocalisse. Il finale del terzo film vede morire Kaworu e salvarsi Shinji, Asuka e Rei, che cercano a terra un riparo. Il percorso di Anno sul nuovo Evangelion arriva quindi a una svolta cruciale. Nonostante le battaglie siano sempre più spettacolari, il regista si sofferma sempre più sulle conseguenze delle azioni dei personaggi e sulle loro reazioni. ►

EVANGELION :3.0+1.0

Thrice Upon a Time

A causa della pandemia, il quarto e conclusivo film slitta ed esce nel marzo del 2021, a nove anni di distanza dal precedente. Mentre Parigi viene salvata da Mari che si oppone ad un attacco della Nerv, Shinji, Asuka e Rei vagano attraversando ciò che rimane di Neo Tokyo-3 finché non si imbattono in un villaggio di sopravvissuti e vengono salvati da Kensuke e Toji, compagni di scuola del ragazzo e adesso adulti. Shinji si chiude in se stesso cercando di superare la morte di Kaworu mentre Rei aiuta Toji e la sua famiglia.

Lo scontro finale

Quando Shinji incontrerà di nuovo Rei, questa, arrivata al termine del suo ciclo vitale, scomparirà davanti a lui portando con sé le nuove esperienze di vita che ha vissuto. Il ragazzo e Asuka tornano a bordo della Wunder che si dirige in Antartide per contrastare la Nerv e sventare un nuovo Impact. Ha inizio una terribile battaglia le cui sorti sembrano non venire alterate nemmeno dal sacrificio di Asuka, che libera il nono Angelo che portava dentro di sé. Anche la ragazza scopre la terribile verità su se stessa: in realtà è un clone appartenente alla serie Shikinami. Per realizzare il Progetto per il Perfezionamento dell'Uomo, Gendo sfrutta il potere derivante dalla chiave di Nabucodonosor...

Neon Genesis...

Lo scontro si sposta nell'Anti-Universo trasformandosi in un confronto padre-figlio tra Gendo e Shinji. Tutto ciò che è successo finora è stato innescato dal dolore di Gendo per la perdita della moglie Yui. Shinji allora realizza che il suo mondo non può essere cambiato, ma ne può creare uno nuovo, libero dai peccati originali dei padri, ovvero un Neon Genesis senza Evangelion. Saranno Gendo e Yui a sacrificarsi al posto di Shinji per creare questo nuovo mondo che non è altro che la nostra realtà, dove il ragazzo, ormai adulto, insieme agli altri piloti ha trovato finalmente il proprio posto. Con questo quarto film il regista chiude definitivamente il cerchio aperto nel 1995. I suoi personaggi alla fine sono riusciti a crescere, maturare e ad affrancarsi da loro stessi. Si è risolto finalmente anche il rapporto tra Shinji e i suoi genitori e il ragazzo è diventato artefice del proprio destino. La conclusione finalmente non è più controversa, non ci sono più misteri da risolvere, ma solo una realtà da affrontare. Evangelion è davvero finito. È subentrata la realtà.

14 ANNI DOPO
Sono state realizzate molte locandine per il quarto film della tetralogia: le tre con "ambientazione marittima" sono state rilasciate in diversi momenti della promozione della pellicola. In basso a destra: i personaggi del *rebuild* così come li incontriamo nel terzo e quarto film, dove la storia è andata avanti di quattordici anni: nonostante il tempo trascorso, l'aspetto fisico dei giovani piloti non è cambiato a causa della "maledizione degli Eva". Questa illustrazione campeggiava sulle serrande dell' Evangelion Store di Tokyo nell'ormai lontano novembre 2012.

UNA DIVERSA LINEA TEMPORALE

È davvero difficile definire la tetralogia del *rebuild* di Evangelion. Parte come un remake, ma in fin dei conti non è un vero e proprio reboot e nemmeno un sequel. Forse è solo una differente linea temporale, una divagazione narrativa di un loop inestricabile. Dopotutto, lo stesso Anno in occasione dell'uscita del primo film disse: "Eva è una storia che si ripete". Ma stavolta a tempo di musica.

Un ciclo che si ripete

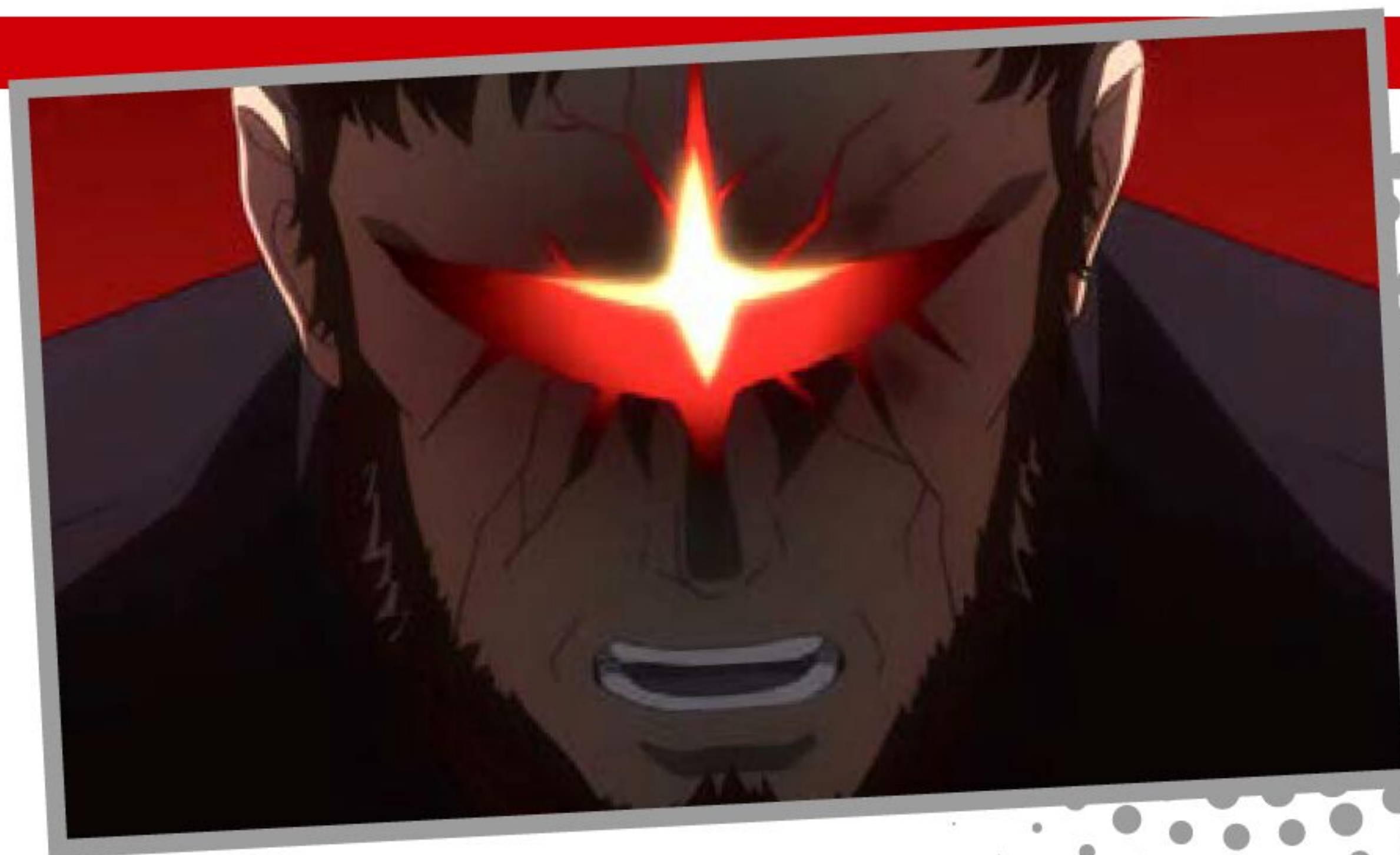
Jo, *ha*, *kyu*, ovvero introduzione, pausa e accelerazione, sono le tre fasi della *gagaku*, la musica classica giapponese che, messe a paragone con la musica classica occidentale, trovano aderenza nel primo, secondo e terzo movimento, cioè preludio, intermezzo e finale. *Jo*, *ha* e *kyu* sono anche i titoli originali dei primi tre film della tetralogia. Il quarto film è invece l'anello mancante all'interno del loop. Non è solo la messa in scena del finale, musicalmente corrisponde al "ripeti", cioè il vero palcoscenico a cui ci hanno preparato i primi tre film.

Tutto in Evangelion è dunque un ciclo. Ma a differenza della serie originale in cui le responsabilità delle scelte pesavano sulle spalle di Shinji, nel *rebuild* irrompe anche la presenza del caos, quello che nella vita reale può influenzare una situazione senza che le scelte personali possano davvero intervenire. Il regista con il *rebuild* si libera così anche dalla ciclicità produttiva in cui era ingabbiato durante la realizzazione della serie Tv. In una stratificazione di scritture e riscritture, Evangelion è adesso qualcos'altro di nuovo, ma al contempo "vecchio", in un mescolamento però difficile da delimitare.

L'uomo dietro l'opera

Anno ha impiegato più di un quarto di secolo per portare alla luce questa contaminazione tramite diverse incarnazioni che però sono tutte accomunate da un unico filo rosso: l'esigenza dell'autore di parlarci di se stesso, delle sue fragilità e rielaborare tutto nuovamente tramite una nuova consapevolezza del proprio genio artistico. La tetralogia è la reinvenzione non solo di un nuovo modo di fare animazione, ma anche di un nuovo modo di rileggere nostalgicamente la propria opera in una prospettiva al passo con il cambiamento dei tempi, liberandosi al contempo del passato. ►

NUOVI MODELLI
A destra: i *model sheet* dell'Eva-13 e dell'Eva Mark.09. Rispetto alla serie, il *rebuild* introduce ulteriori modelli di Eva. In basso: L'Eva-01 e lo 02 in azione urbana durante il *rebuild*. Nella tetralogia le scelte registiche sottolineano le dimensioni titaniche degli Eva. Da notare, sulla sinistra, l'Eva 08+02 apparso nell'anticipazione del 2012, ma assente nel quarto film del 2021.

EVANGELION ALTERNATIVI

Dalla prima messa in onda della serie originale, negli anni sono nate svariate versioni alternative del brand, tra videogiochi, adattamenti manga e fan fiction, mentre Anno se ne era distaccato dedicandosi ad altro. Sarà lo stesso regista a dire, a ridosso dell'uscita del primo film della tetralogia, che dopo la serie Tv originale "non c'è stato nessun anime più nuovo di Evangelion". E con la tetralogia il regista porta sulla scena la storia "come aveva sempre avuto intenzione di realizzarla".

UN UNIVERSO CHE SI ESPANDE
Qui sopra: i piloti del *rebuild* (Rei, Shinji, Mari e Asuka) e gli Eva-01, 02 e 00 in una illustrazione di Takeshi Honda.
In alto nella pagina: uno degli elementi portanti di *Evangelion* è il rapporto padre/figlio tra Shinji e Gendo, il secondo personaggio viene particolarmente approfondito nel quarto film della tetralogia.
A sinistra: le eleganti copertine delle più recenti edizioni home-video giapponesi.

Diverse scelte narrative

Il regista, insieme al suo staff, compete di fatto con la serie originale e il se stesso che l'ha realizzata allora. Se la serie Tv aveva diversi episodi con strutture ripetitive, con il susseguirsi degli Angeli nel ruolo di "monster of the week", il *rebuild* già dal secondo film lascia da parte gli Angeli e la loro natura distruttiva per focalizzarsi maggiormente sulle relazioni interpersonali tra i personaggi vecchi e nuovi.

Il ruolo di Toji viene ridimensionato quasi fino a sparire. L'embrione del primo Angelo Adam che Gendo si fa impiantare nella mano nella serie originale, qui viene rimpiazzato da un nuovo artefatto misterioso, la chiave di Nabucodonosor, un elemento del quale viene svelato poco o nulla.

Riferimenti e citazioni

Qua e là nel *rebuild* si possono ancora cogliere alcune citazioni a *Neon Genesis Evangelion*. Il duetto al piano di Kaworu e Shinji finalizzato a poter comandare in due l'Eva-13 richiama l'episodio 9 (*L'istante, i pensieri, l'armonia*), in cui Shinji e Asuka si esercitano con la danza per poter attaccare in assoluta sincronia un Angelo diviso in due copie identiche. L'Anti-Universo, in cui Gendo dà inizio all'Additional Impact, richiama il mare di Dirac, la dimensione alternativa in cui l'Angelo Leliel intrappola Shinji nella serie degli anni '90.

Se si deve muovere una critica al *rebuild*, nello scorrere della tetralogia i segreti della natura degli Eva diventano più sfumati e più funzionali alla narrazione, mentre nella serie riuscivano a creare una tensione palpabile che culminava con l'Eva-01 che assorbiva l'elemento S^2.

NEON GENESIS EVANGELION LA SERIE CLASSICA

Concludiamo queste pagine tornando indietro nel tempo... Se la tetralogia del *rebuild* nelle intenzioni del suo autore nasce per aggiornare il brand alle nuove generazioni, la serie classica rivista ancora oggi mantiene inalterato tutto il suo fascino.

In *Neon Genesis Evangelion* gli Eva sono spesso assoluti protagonisti. Questi giganteschi automi tecno-organici, dietro la cui genesi si nascondono segreti inconfessabili, sembrano essere la perfetta coniugazione tra i robot giganti e il cyberpunk. Se Nagai è il plasmatore del genere robotico ortodosso – quello dei piloti che comandano armi formidabili capaci di resistere a ogni scontro e dotati di colpi inesauribili – se Tomino è il traghettatore verso il realismo, Anno è invece a pieno titolo colui che reinventa i robottoni portandoli verso impensabili picchi di misticismo che mescolano elementi di iperrealismo.

Realismo mistico

Il cavo di alimentazione degli Eva, la presenza delle batterie tampone, gli allineamenti neurali con il pilota, tutta la logistica e il personale necessario anche solo al lancio dei robot, ne fanno una serie assolutamente innovativa e suggestiva. Lo spettatore dopo avere visto tutto questo rimane infatti stupito quando gli Eva, in determinate situazioni di pericolo, reagiscono autonomamente. Lo stato Berserk, cioè la macchina che prende il controllo di se stessa per difendere il proprio pilota, resta una innovazione di puro genio nel genere dei robot giganti.

Inoltre il *rebuild* sacrifica un po' la parte di vita quotidiana dei personaggi, mentre gli inserti di *slice of life* nella serie sono un'altra felice intuizione. Se il *rebuild* è una storia di speranza, la serie è invece una storia di disperazione non solo contro nemici divini, ma anche contro avversari interiori.

ESSERE UMANI
In *Evangelion* viene data rilevanza ai personaggi che ruotano attorno a Shinji. Nel fotogramma qui sopra, tratto da *The End of Evangelion*, vediamo una foto di gruppo dei protagonisti principali, in cui Rei è quasi totalmente nascosta... A destra: nella serie originale Shinji è molto più introverso rispetto alla versione *rebuild*. Per isolarsi dal mondo, il ragazzo utilizza un lettore musicale SDAT, quando termina la riproduzione del lato ascoltato, si vede spesso che scatta il reverse per l'ascolto dell'altro lato. Come ha scritto Hideaki Anno: "*Evangelion* è una storia che si ripete".

La Fiera del Bambù

A.A.A.: ANNUNCI CERCASI!

Manda il tuo annuncio, completo di foto in alta definizione di quello che desideri vendere o scambiare all'indirizzo:
fierabambu@japanmagazine.it
Non dimenticare di inserire i tuoi recapiti (decidi tu se mail, telefono, skype, sito web o quel che pensi sia meglio per te).
Ti aspettiamo!

Prima di Amazon, prima di eBay, prima di Temu c'era... la Fiera del Bambù!!!!! Io offro, te cerchi, lui trova. In un mondo che snobbava e sbertucciava la passione per i nostri cartoni, noi creavamo una rete di contatti, di relazioni, e a volte anche di amicizie. Ed eccoci di nuovo qui...
la Fiera del Bambù è tornata!

Gli annunci potrebbero differire da quelli d'origine, e sono qui riportati come esempio di compravendita.
Se siete interessati a qualcuno degli articoli di queste pagine, per disponibilità e prezzo fa fede la fonte originale, raggiungibile inquadrando il QR code.

EDITORIA

TOKYO REVENGERS MANGA

Vendo manga *Tokyo Revengers* di Ken Wakui dal volume 1 al volume 26. Le condizioni sono perfette, alcuni volumi mai aperti.
giuseppe.napolitano1999@gmail.com

€ 60,00 + spedizione

BORUTO 1 PRIMA EDIZIONE PLANET MANGA EDICOLA

Numero uno della «Planet Manga». Intatto e non letto, in perfette condizioni, senza pagine mancanti o danneggiate.

€ 18,00 + spedizione

DR. STONE SERIE COMPLETA

Manga star comics volumi 1-26. Anno 5738: da migliaia di anni l'intera umanità si ritrova tramutata in pietra a causa di una catastrofe naturale. Un ragazzo cerca di salvare il pianeta.
emporiodelgiocattolo2021@gmail.com

€ 135,20 + spedizione

D. GRAY-MAN DEL 2006 DI KATSURA HOSHINO

Primi otto numeri del manga di Hoshino. Condizioni ottime. Mai letti

€ 40,00 + spedizione

BERSERK NUMERO 1 PRIMA EDIZIONE SOTTILETTA PLANET MANGA 1996

Primo numero del capolavoro di KENTARO MIURA nella prima edizione «Planet Manga».

€ 120,00

MUSICA

LAIN SOUNDTRACK

Serial Experiments Lain Sound Track Soundtrack CD Anime Nakaido Chabo Reichi. Rarità del merchandise legato alla serie.

€ 90,00 + spedizione

CD PER ROSSANA

Un classico anni '90, con una colonna sonora indimenticabile.

€ 20,00 + spedizione

TATSUNOKO CLASSICA ANNI '80

5 Cd che raccolgono la colonna sonora di *Gordam, Godam, Gowapper*.

€ 180,00 + spedizione

LA MUSICA DI SAILOR MOON

Sailor Moon Music Collection. Nuovissimo. Ancora sigillato. Direttamente dal Giappone.

€ 20,00 + spedizione

CD ORIGINALE SAILOR MOON

Colonna sonora ufficiale di *Sailor Moon*.
greatfive@hotmail.fr

€ 34,99 + spedizione

AUDIO-VISIVI

ORANGE ROAD SERIE COMPLETA IN VHS

Collezione completa di un grande classico anime.

€ 40,00 + spedizione

SUPER ROBOT IN VHS

Lotto di 8 rare VHS originali di anime vintage. *Tekkaman* Vol. 3-7 + *Gotriniton* Vol.2 + *Gakeen Magnetico Robot* Vol.6 (sigillata) + *L'invincibile Zambot III* Vol.1-3-4 + *Star Blazers* Vol.2 (sigillata).

€ 39,99 + spedizione

GRANATA VIDEO VINTAGE

I Cavalieri dello Zodiaco - La leggenda dei Guerrieri Scarlatti. Manga Video Granata Press. Rara del 1994.

€ 6,00 + spedizione

«Weekly Shonen Sunday» Lamù e altre meraviglie

Una delle prime grandi riviste giapponesi di manga shonen, edita dalla Shogakukan: 65 anni di successi e trionfi, grazie soprattutto ai mangaka che vi hanno pubblicato al suo interno. Un appuntamento che ancora oggi vanta vendite per centinaia di migliaia di copie... settimanali!

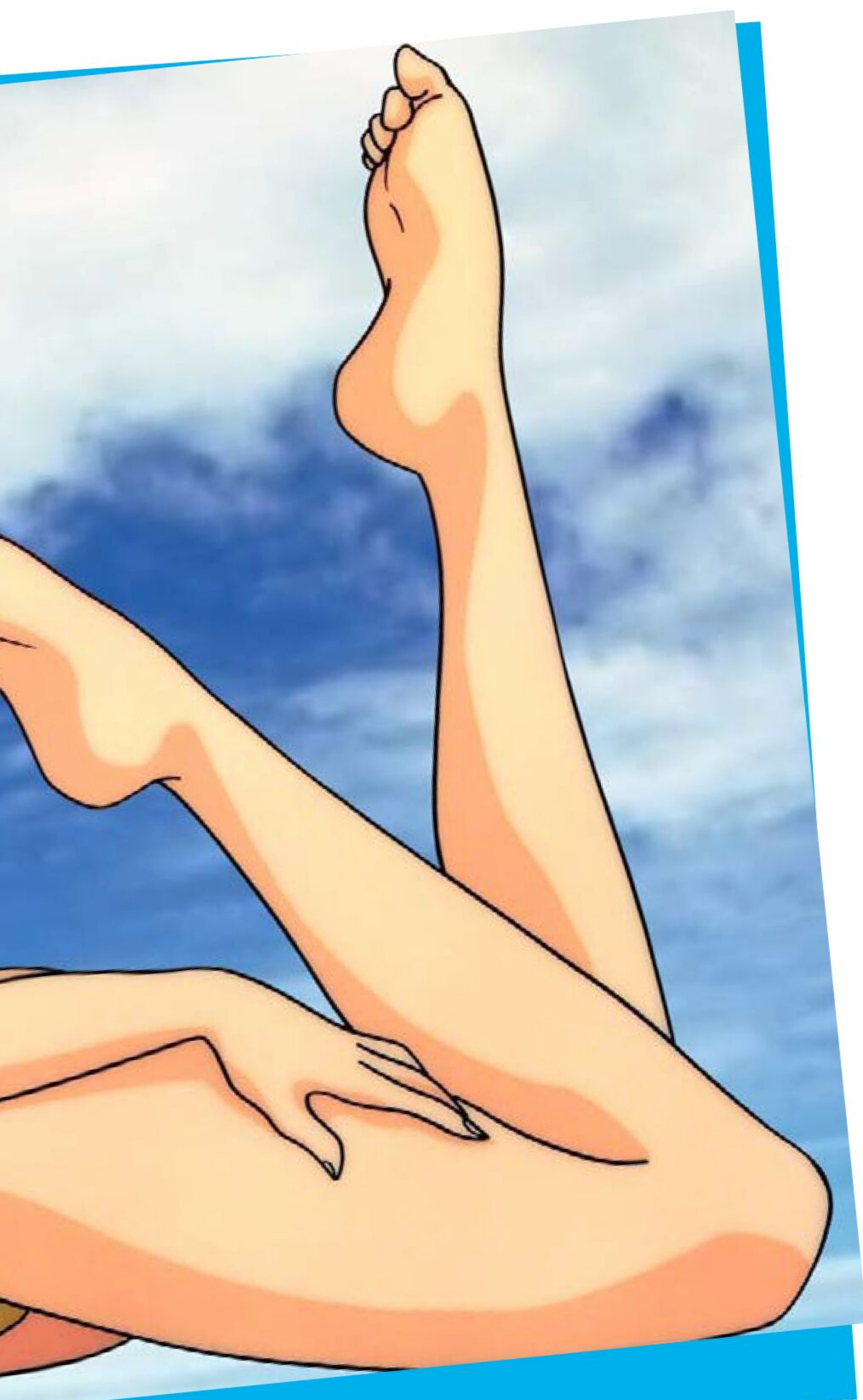
di **Alessandro Bottero**

Sono i primi mesi del 1959 in Giappone. L'occupazione Usa è terminata sette anni prima, nel 1952. Nel 1956 il Giappone è ammesso come Paese membro dell'ONU. L'economia è in crescita. Il trauma della Guerra esiste ancora, ma si fa finta di nulla. Le riviste di manga piano piano conquistano sempre più il pubblico dei bambini, e vengono usate per far circolare e rafforzare i temi cardine su cui si basa la società giapponese. «Nakayoshi», storica rivista dedicata al pubblico preadolescente femminile nata nel 1956 (ne abbiamo parlato nello scorso numero di «Japan Magazine»), ne era un esempio perfetto. Due anni e mezzo dopo «Nakayoshi» arriva il momento dei piccoli giapponesi maschi.

Si fa la storia

Il 17 marzo 1959, nelle edicole arrivano in contemporanea due riviste ancora oggi esistenti, che hanno fatto la storia del manga e del genere shonen in particolare, si tratta di «Weekly Shonen Magazine», pubblicato dalla Kodansha, e «Weekly Shonen Sunday», pubblicato dalla Shogakukan, di cui parleremo oggi. «Weekly Shonen Sun-

«Shonen Sunday» #15 – 1959
Baseball e Boy Scout

«Shonen Sunday» #08 – 1961
Numero 100 con *Captain Ken*

«Shonen Sunday» #01 – 1959
In copertina Shigeo Nagashima, campione degli Yomiuri Giants

«Shonen Sunday» #02 – 1961
In copertina tutti i personaggi

day» n. 1 («Shonen Sunday» o «SS», d'ora in poi) presentava in copertina la foto di Shigeo Nagashima, forse il giocatore di baseball giapponese più famoso di quel periodo, con un piccolo fan. Il linguaggio della copertina era chiaro: ci stiamo rivolgendo ai bambini/ragazzi, ma strizzando l'occhio anche ai genitori, che tifano per gli Yomiuri Giants, la squadra di baseball del campione raffigurato. Essendo poi il baseball uno sport "nuovo" per il Giappone, qualcosa di moderno, «Shonen Sunday» è una rivista nuova, che sa cosa piace ai giapponesi delle nuove generazioni. Fidati di noi, e compraci.

Il nome "Shonen Sunday" letteralmente significa "shonen di domenica", ma il 17 luglio 1953 era un mercoledì. E da lì in poi, fino a oggi, «SS» è sempre uscito il mercoledì. Allora perché questo nome? Fu una decisione del primo editor, Kiichi Toyoda. Così come la copertina era studiata per dare un'idea di modernità e dinamismo, così il titolo invece voleva dare la sensazione di un momento di riposo, la domenica, giorno in cui la famiglia si ritrova insieme, i bambini hanno il pomeriggio per giocare o leggere manga, e in generale la vita frenetica del Giappone impegnato nella ricostruzione post bellica tirava il fiato. Domenica era il giorno del riposo, e i bravi bambini giapponesi si riposavano leggendo «SS» (o almeno questo suggeriva la Shogakukan).

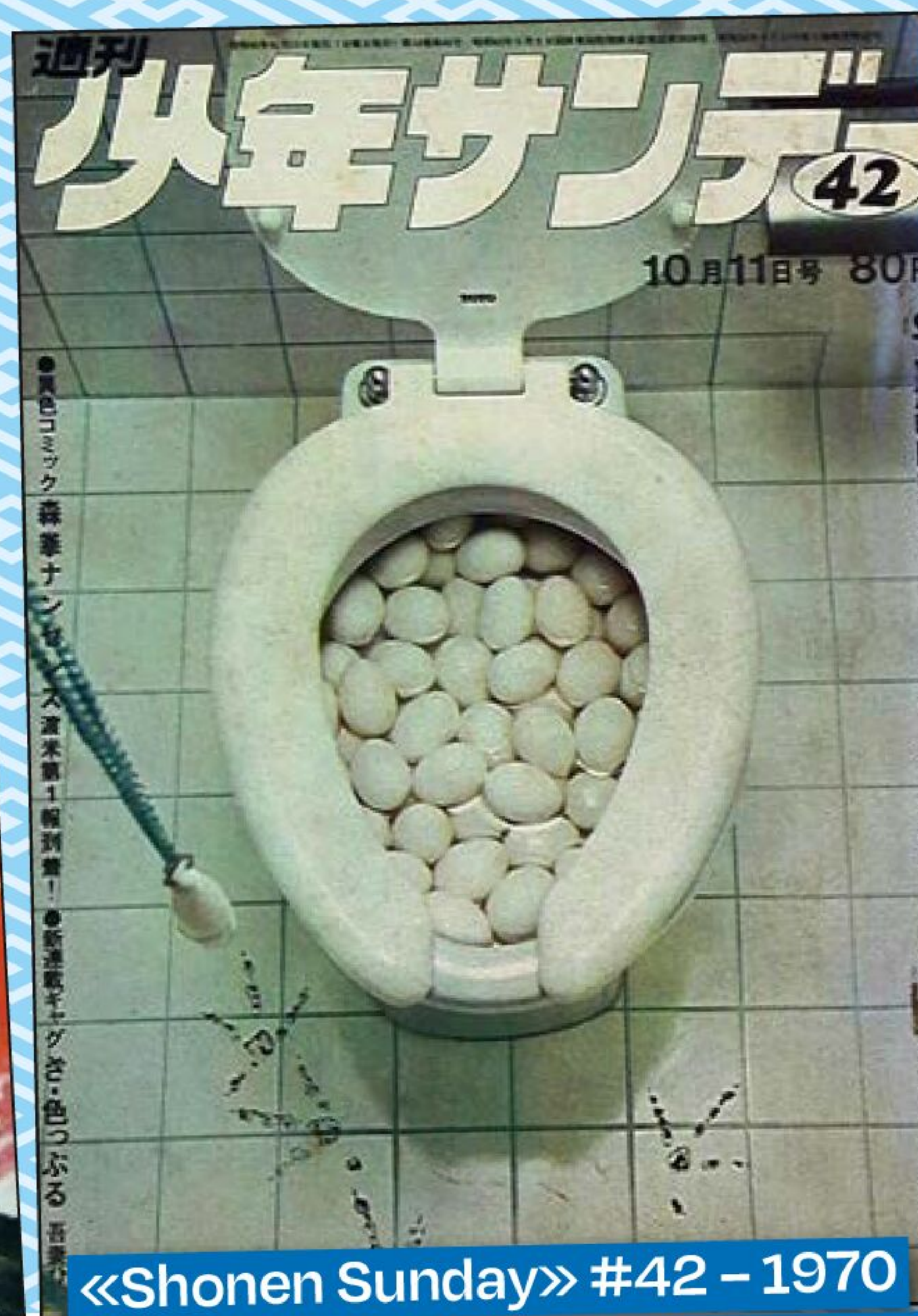
I primi tempi

Tra i primi autori pubblicati, sicuramente il nome che agli occhi dei lettori di oggi spicca maggiormente è Osamu Tezuka, presente fin dal numero 1, con la serie *Dr. Thrill* (numeri 1-24, 1959), sostituita da *Zero Man* – pubblicato in Italia da Goen – a partire dal numero 24 del 1959, serie proseguita per oltre un anno fino al numero 50 del 1960. Negli anni '60, «SS» presenta ancora molto Tezuka (tra le varie serie proposte ricordiamo *Dororo* serializzato dal numero 35 del 1967 al numero 30 del 1968, altra serie pubblicata in Italia da Goen), ma anche manga classicissimi di quel periodo come *L'invincibile ninja Kamui,* di Sanpei Shirato, pubblicato dal numero 21 del 1965, fino al numero 40 del 1966; *Il mio amico Guz*, versione manga dell'omonimo anime comico Tatsunoko, realizzato da Rentaro Sakai e Hiroshi Sasagawa e serializzato da «Shonen Sunday» n. 31 del 1967 al n. 28 del 1968; *Judo Boy* di Tatsuo Yoshida dai numeri 31 al 47 del 1968 e infine *Sasuke*, ancora di Sanpei Shirato, dal numero 32 del 1968 al numero 22 del 1969.

Anni '70: arrivano le superstar

Con gli anni '70 inizia l'epoca imperiale di «Shonen Sunday». Oltre Tezuka, che continua a essere presente con varie serie e storie brevi (tra le tante *Glass no No* nel 1971, *Dust 18* nel 1972, ▶

LAMÙ
Malgrado *Detective Conan* come serie abbia venduto più volumi, Lamù per i fan italiani può essere considerata il personaggio simbolo di «Shonen Sunday». Lei, o Ranma, poche chiacchiere.

«Shonen Sunday» #42 – 1964
Arrivano le olimpiadi giapponesi!

«Shonen Sunday» #42 – 1970
È il periodo psichedelico-surreale

«Shonen Sunday» #23 – 1980
Finalmente Lamù in copertina

UN TRAGUARDO VICINO
3000 numeri non sono uno scherzo. «Shonen Sunday» è arrivato quasi a 4000… mancano solo un centinaio di uscite!

Thunder Mask 1972-1973, e *Futari no Shogun* nel 1979) arrivano Go Nagai, Monkey Punch, Mitsuru Adachi e soprattutto Rumiko Takahashi, che nel numero 38 del 1979 propone ai lettori un serial che rimarrà nella storia: *Urusei Yatsura,* ossia *Lamù*. Tra gli altri titoli di questo periodo sicuramente da citare *Cyborg 009* di Shotaro Ishinomori, *Dash Kappei*, in Italia *Gigi la Trottola*, di Noboru Rokuda, e il fondamentale *Getter Robot* di Go Nagai e Ken Ishikawa, che a cavallo del decennio (dal numero 15 del 1974 fino al 03-04 del 1976) domina incontrastato.

Anni '80 e '90: l'apice

I vent'anni tra il 1981 e il 2000 segnano una crescita costante della rivista, con vendite stabilmente sopra il milione di copie settimanali, fino ad arrivare al picco dei due milioni di copie nel 2000. In quell'anno, su una popolazione stimata di 120 milioni, due milioni di giapponesi ogni settimana compravano «Shonen Sunday», ed è lecito supporre che i lettori della rivista arrivassero al 5% della popolazione totale. I manga proposti erano tra il meglio che il mercato poteva offrire. Mitsuru Adachi ci dava *Touch* (dal n. 36, 1981 al n. 50, 1986) e poi *Rough* (dal n. 17, 1987 al n. 50, 1989) e *H2* (dal n. 32, 1992 al n. 50, 1999). Rumiko Takahashi continuava con i suoi capolavori con *Ranma ½* («SS» n. 37, 1987 – n. 12, 1996) e *Inuyasha* («SS» n. 50, 1996 – n. 20, 2008), traghettando la rivista nel nuovo millennio.

L'elenco dei manga pubblicati in questi anni, e ormai considerati autentici classici del genere, potrebbe continuare a lungo: *Mai, la ragazza psichica* di Ryoichi Ikegami (1985-1986); *Patlabor* di Masami Yuki (1988 – 1994); *Spriggan* di Ryoji Minagawa e Hiroshi Takashige (1989); *Ushio e Tora* di Kazuhiro Fujita (1990 – 1996). Ma sicuramente il manga più importante nella storia di «Shonen Sunday» apparso in questo periodo è *Detecive Conan* di Gosho Aoyama, che debutta sul numero 5 del 1994 ed è tuttora pubblicato, dopo oltre trent'anni.

«Shonen Sunday» #41 – 1981
Touch, uno dei classici

«Shonen Sunday» #36 – 1987
Ecco anche *Ranma ½*

«Shonen Sunday» #32 – 1992
Adachi fa ancora centro con *H2*

Dal Duemila in poi
Il nuovo millennio ha visto, come per tutte le riviste del settore, profondi cambiamenti. Tra i nuovi manga, uno dei più popolari, arrivato anche da noi con J-Pop, è *Frieren* di Yamada e Abe, in corso di pubblicazione dal 2020. «Shonen Sunday» è sempre uno dei titoli più importanti del mercato manga nipponico, ma le vendite sono solo un pallido ricordo degli anni d'oro. Dai due milioni del 2000 la diffusione settimanale è scesa sotto le 300.000 copie. Più che un elenco di autori e di titoli è interessante citare alcuni eventi precisi di questi ultimi anni.

Non è poi così strano arrivare a vendere due milioni di copie alla settimana, avendo nella propria scuderia campioni come *Lamù*, *Touch*, *Inuyasha*, *Ranma ½* e *Getter Robot*, solo per citare alcuni tra i nomi più famosi anche a livello internazionale...

ANCHE SPECIAL
A destra: il supplemento annuale «Shonen Sunday Special» del 1967.

Nel 2009 per celebrare i 50 anni della rivista ha avuto luogo un'iniziativa molto particolare. Shogakukan e Kodansha hanno realizzato un'edizione specale delle due riviste nate lo stesso giorno, «Shonen Sunday» per Shogakukan e «Shonen Magazine» per Kodansha. Le due rivali, che per 50 anni si sono combattute, hanno festeggiato assieme un traguardo storico.

Cinque anni più tardi, nel 2014, per i 55 anni della rivista, la Shogakukan annunciò che 55 nuovi manga sarebbero stati lanciati su «Weekly Shonen Sunday» e le testate collegate («Shonen Sunday S», «Ura Sunday» e «Club Sunday»), sia nella versione cartacea che su quella online, partendo a marzo 2014 e per tutto l'anno seguente. Oggi «SS» è arrivata a 65 anni, e continua a essere una delle quattro riviste leader nel settore, accanto a «Weekly Shonen Jump», «Weekly Shonen Magazine» e «Weekly Young Jump».

Stile delle copertine
«Shonen Sunday» nasce in un periodo in cui le copertine delle riviste per ragazzi seguivano uno schema ben preciso, che derivava da come erano pensate. «Shonen Sunday» e «Nakayoshi» (che abbiamo visto nello scorso numero) non erano riviste antologiche manga, ma riviste per ragazzi che contenevano (in misura prevalente, chiaro) manga. Essendo concepite in questo modo, la copertina non era incentrata sui prota- ▶

«Shonen Sunday» #06 – 1994
Prima cover dedicata a *Detective Conan*

«Shonen Sunday» #50 – 1996
La Regina del Manga, Rumiko Takahashi, centra ancora l'obiettivo con il debutto di *Inuyasha*

«Shonen Sunday» #16 – 2009
Super numero celebrativo per il 50esimo anniversario della rivista

gonisti a fumetti, ma dava ai lettori un'immagine di come era o poteva o doveva essere un bravo ragazzo giapponese. Un bravo ragazzo era appassionato di sport, faceva parte dei boy scout o di un'altra organizzazione strutturata, rispettava l'ordine e i militari, e gli piacevano le divise. Insomma le copertine delle riviste indirizzate ai ragazzi trasmettevano dei messaggi molto chiari. Rendevano visibili dei modelli a cui aspirare, esattamente come facevano le riviste per ragazze come «Nakayoshi».

Per i primi anni di «Shonen Sunday» questo intento è chiarissimo. Ed è anche interessante notare una cosa: rivolgendosi a un pubblico preadolescente o comunque ancora nei primi anni dell'adolescenza, «SS» inizialmente sulle copertine metteva campioni sportivi o foto di ragazzi. Le immagini dovevano suscitare ammirazione o cameratismo. Non desiderio. Crescendo l'età media dei lettori, a un certo punto sulle copertine di «Shonen Sunday» iniziano ad apparire anche delle ragazze, perché ai ragazzi piace vederle, e se una ragazza sulla copertina di una rivista femminile è usata per suscitare immedesimazione o desiderio di imitazione, una ragazza sulla copertina di una rivista rivolta a un pubblico maschile è usata per suscitare desiderio e voglia di crescere fino a poterla avere. Ecco perché su «SS» non sono infrequenti copertine fotografiche con ragazze giapponesi sorridenti e in bikini. Anche qui si trasmettono messaggi.

Copia più, copia meno...

Come si diceva prima, tra gli anni '80 e il 2000 «Shonen Sunday» toccò l'apice come circolazione. Dai dati ufficiali in nostro possesso possiamo dire che nel 1986, anno in cui erano presenti in contemporanea *Lamù*, *Mai, la ragazza psichica* e *Touch*, «SS» arrivò a 1.600.000 copie vendute ogni settimana. Nei dieci anni successivi, dopo un netto calo nel 1987, il venduto oscillò tra 1.270.000 e 1.400.000 a numero. Poi, tra il 1996 e il 2000 ci fu una crescita spettacolare. La rivista partì da 1.530.000 copie a settimana nel 1996 e arrivò ai 2.020.000 nel 2000. Erano anni in cui venivano pubblicate serie come *Ushio e Tora*, *Mikami – Agenzia acchiappa fantasmi*, *H2*, e soprattutto *Detective Conan* e *Inuyasha*. Qualsiasi rivista avrebbe dominato. Poi, dal 2001 un calo costante. Brusco e squassante tra 2000 e 2001 («SS» perde 500.000 lettori), e successivamente lento ma inesorabile.

FENOMENO J-POP
A destra: «Shonen Sunday» #48 del 2009. Nel nuovo millennio il settimanale ha riservato uno spazio fisso per le maggiori esponenti del J-Pop, prime tra tutte le AKB48.

Oggi «SS» viaggia attorno alle 230.000 copie vendute. Non è stata l'unica rivista a subire questo destino. Lo stesso calo, più o meno nelle stesse percentuali, ha colpito tutti i nomi storici del settore. È cambiato non tanto il pubblico, quanto il modo di frui-

«Shonen Sunday» #16 – 2024
Numero celebrativo per il 65esimo anniversario

«Shonen Sunday» #20 – 2024
Ultimo numero uscito mentre scrivevamo questo articolo. Corrisponde al numero 3825 dal marzo 1959 a oggi

RAGAZZE IN COPERTINA
«Shonen Sunday» #50 – 2023
I tempi del baseball e dei boy scout sono lontani. Oggi le cover solleticano i desideri dei lettori con copertine incentrate su Idol o attrici famose. Qui in copertina Mirei Sasaki.

Inizialmente le copertine mostrano modelli positivi da seguire, come i boy scout o gli eroi dello sport, poi, aumentando l'età dei lettori, sono arrivati i gruppi musicali, le Idol e le attrici più famose

re del prodotto manga. Il pubblico potenziale probabilmente è sempre lo stesso come percentuale della popolazione, ma tra lettura in streaming, download digitale e altre modalità di consumo, il supporto cartaceo si è ridotto all'essenziale.

I personaggi e gli autori simbolo

Tre nomi su tutti: Rumiko Takahashi, Mitsuru Adachi e Gosho Aoyama. La Regina del Manga lega il suo nome a «Shonen Sunday» con tre icone fondamentali della storia manga: *Lamù*, *Ranma ½* e *Inuyasha*. Assieme, i tre manga raggiungono i 133 milioni di copie vendute come tankobon (*Lamù* 35, *Inuyasha* 45, *Ranma ½* 53). Misturu Adachi risponde con altri tre titoli chiave come *Rough*, *H2* e *Touch*, che insieme arrivano a 170 milioni di copie (*Rough* 15, *H2* 55, *Touch* 100). Il manga più venduto (come volumi che raccolgano le puntate apparse sulla rivista) però non è nessuno di questi. Il primato spetta a *Detective Conan* di Gosho Aoyama, con 140 milioni di copie vendute dei volumi che raccolgono i capitoli pubblicati settimanalmente su «Shonen Sunday». Detective Conan viene pubblicato da oltre trent'anni, e se dobbiamo individuare un personaggio simbolo di «Shonen Sunday» non può che essere lui. Per il Giappone, ovvio. Per gli appassionati italiani invece la cosa è un po' diversa.

Detective Conan come manga – pur con buone critiche e venduti accettabili – non è mai riuscito a imporsi da noi pur con tutti gli sforzi fatti prima da Comic Art e poi da Star Comics. A questo punto quindi per noi la scelta non può che essere tra una principessa aliena dal bikini tigrato e un panda gigante.

Giuliano

con la voce di
Pietro Ubaldi

Andrea

Luca Lecchi

Anacleto Marrabbio

Salvatore Landolina

Nonno Sam

Sante Calogero

Licia

Cristina D'Avena

Mirko

Pasquale Finicelli

LOVE me LICIA

Episodio 3

Chi è quella donna?

Nell'episodio precedente

I Bee Hive sono tornati! E Marrabbio ha organizzato una bella festa a sorpresa per tutti, ma adesso si torna al lavoro... senza nemmeno un attimo per riposare!

Manuela

Elisabetta Odino

Tony

Giovanni Colombo

Steve

Marco Bellavia

Matt

Manuel De Peppe

Satomi

Sebastian Harrison

Marika

Emanuela Pacotto

Love me Licia su licenza RTI
Adattamento per JM Vincenzo Perrone & Viola Zorzi • grafica: Andrea Climinti (8x8 S.r.l.)

LA MATTINA A CASA DI MIRKO...
FAME! FAME! FAME!
È ORA DI MANGIARE! PAPPA! FAAAMEEE!
MA DOVE SONO?
AH SÌ...
NON SIAMO PIÙ AL MAMBO, SIAMO A CASA! MIRKO È TORNATO!
A QUEST'ORA AL MAMBO AVEVO GIÀ MANGIATO, ECCO!
MIRKO STA ANCORA DORMENDO... IERI ALLA FESTA ABBIAMO FATTO TANTO TARDI... DORMIRÀ ANCORA UN PO'...
E IO CHE FACCIO? MUOIO DI FAME??
Sssssh! CI PENSO IO A TE!

FACCIAMO UNA BELLA SORPRESA A MIRKO! PREPARIAMO NOI LA COLAZIONE, COSÌ QUANDO SI SVEGLIA SARÀ CONTENTO!

SÌ, MA FACCIAMO PRESTO, ODIO CUCINARE! SONO PIÙ PORTATO PER L'ASSAGGIO, IO...

CHE BELLO AVERE DI NUOVO MIRKO A CASA! HAI VISTO COME ERANO BELLI IERI, LUI E LICIA? SEMBRAVANO IL PRINCIPE E LA PRINCIPESSA!

SÌ, COME NO... E MARRABBIO È IL RE DELLE POLPETTE!

SAI, GIULIANO, IO CREDO CHE MIRKO E LICIA SI SPOSERANNO... E LICIA SARÀ LA MIA MAMMA!

Cosa?? MA CHE TI VIENE IN MENTE???

OH!

OH, NO...

EHI! COSA HAI LANCIATO?

GUARDA... SI È ROTTA LA CARAFFA DEL LATTE, E ADESSO COME FACCIO? MIRKO SI ARRABBIERÀ!

Oooookkay! IO ME NE VADO, FATTI TUOI!

ANDREA, GIULIANO, COSA FATE GIÀ ALZATI?

MA MIRKO, È TARDI!

HAI RAGIONE... SONO ANCORA ABITUATO AL FUSO ORARIO DELL'AMERICA... MA, COSA C'È PER TERRA?

NON TI ARRABBIARE, TI PREGO...

COS'HAI FATTO?

VOLEVO FARTI UNA SORPRESA E PREPARARE LA COLAZIONE, MA MI È CADUTA LA CARAFFA DEL LATTE...

VA BENE PASTICCIONE, NON È NIENTE DI GRAVE, QUESTA VOLTA SEI PERDONATO. E VISTO CHE TU HAI SBATTUTO LE UOVA, A FRIGGERLE CI PENSO IO.

GRAZIE MIRKO...

SEI CONTENTO DI ESSERE TORNATO A CASA? E TI È PIACUTO IL MIO BIGLIETTINO?
SÌ ERA BELLISSIMO, È STATO PROPRIO UN BEL REGALO!
ANCH'IO TI HO PORTATO UNA BELLA COSA DALL'AMERICA, E SONO SICURO CHE TI PIACERÀ!
DAI VOGLIO VEDERLO SUBITO! FAMMELO VEDERE! DAI DAI DAI!
VA BENE, MA CALMATI PERÒ EH?
ANDIAMO DI LÀ, È ANCORA TUTTO IN VALIGIA...
SARÀ UN REGALO GRANDISSIMO, VERO?
ANDATE PURE! ALLE COLAZIONI CI PENSO IO! ...LE FINISCO TUTTE!

ALLORA? DOV'È IL MIO REGALO? LO VOGLIO VEDERE SUBITO!

ASPETTA, DAMMI IL TEMPO DI TIRARLO FUORI, NON ESSERE COSÌ IMPAZIENTE! MA DOV'È FINITO... DOVE SI È CACCIATO IL PACCHETTO?...

ACCIDENTI... FORSE L'HO DIMENTICATO IN ALBERGO A LOS ANGELES...

... EPPURE ERO CONVINTO DI AVERLO MESSO IN VALIGIA. NON CI POSSO CREDERE!

AH! ECCOLO QUA!

MENO MALE CHE NON L'HAI DIMENTICATO, MA CHE COS'È?

STA ATTENTO ANDREA, NON FARLO CADERE. È MOLTO FRAGILE.

È PICCOLO... MA DEVE ESSERE BELLISSIMO!

TI PIACE?

UN OROLOGIO! È DAVVERO MIO?? CHE BELLO CI SONO SU GLI SNORKY!

NON VEDO L'ORA DI PORTARLO ALL'ASILO PER FARLO VEDERE A TUTTI I MIEI AMICI!

PRIMA PERÒ AIUTAMI A DISFARE LA VALIGIA.

#3 - CHI È QUELLA DONNA?

VEDI QUANTE RIVISTE PARLANO DI NOI? GUARDA... IN AMERICA SIAMO DIVENTATI FAMOSI!

CI SIETE PROPRIO TUTTI!

E QUESTA CHI È???

ANDREA! MA DOVE VAI COSÌ DI CORSA?

È TARDI! VOGLIO ANCHE PASSARE DAL MAMBO, PRIMA DI ANDARE ALL'ASILO!

MI RACCOMANDO, DÌ A LICIA CHE L'ASPETTO OGGI POMERIGGIO IN SALA PROVE.

È STATA PROPRIO UNA BELLA ESPERIENZA QUESTA TOURNÉE, **MARY** È STATA FORMIDABILE... ... HA ORGANIZZATO TUTTO ALLA PERFEZIONE...

INTANTO, AL MAMBO...
STAVO PENSANDO A IERI... CHE SERATA MEMORABILE! ANCHE SE TU E LICIA NE AVRETE DOVUTI LAVARE DI PIATTI, EH?
PIATTI E BICCHIERI! E NON HO ANCORA FINITO!
PER NON PARLARE DELLE BOTTIGLIE CHE HO DOVUTO RACCATTARE! TU E LAURO AVETE BATTUTO OGNI RECORD!
ANCHE TU TI SEI FATTO ONORE! DEVO DIRE CHE LO SPUMANTE TI RENDE MENO BRONTOLONE... DOVRESTI BERE PIÙ SPESSO!
A PROPOSITO DI LAURO... ECCOLO CHE ARRIVA! COME SI DICE IN QUESTI CASI? LUPUS IN...
...FRAGOLA!
MACCHÉ FRAGOLA! IN...
...IN TAVOLA!
MA NO IN TAVOLA! IN...
...COSOLA!
...FABULA, IN FABULA!
MAMMAMIA CHE SONNO! EHI! VEDO CON PIACERE CHE I TAVOLI SONO TORNATI AL LORO POSTO!
GIÀ, CON LE LORO GAMBE! QUESTA NOTTE!
MA CHE BRAVI!
TAVOLI CHE CAMMINANO! UN VERO MIRACOLO!
BEH! LO PUOI ANCHE DIRE, CHE TI HO AIUTATO IO A RIMETTERE TUTTO A POSTO!
ECCOTI QUI, ANCHE TU! BEN ALZATA!
GIUSTO IN TEMPO PER ANDARE A FARE LA SPESA! NON DIMENTICARE NIENTE, EH?
SOPRATTUTTO LE CAROTE!
E ATTENTA ALLE AUTOMOBILI...
E ai giovanotti!

DA QUEL CHE HO VISTO MI SEMBRA CHE A LICIA INTERESSI UN SOLO GIOVANOTTO! E CHE BEL GIOVANOTTO! ...CERTI SGUARDI, CERTI SORRISI! MI HANNO FATTO RICORDARE I VECCHI TEMPI...

DÌ UN PO', MA TI PAGANO PER DIRE QUESTE SCEMENZE?

SECONDO ME TU HAI PROBLEMI DI VISTA.

MA DÌ UN PO', STAI INSINUANDO QUALCOSA FORSE?

NO, MARRABBIO. PENSAVO SOLO CHE A LICIA INTERESSA UN SOLO GIOVANOTTO... UN GIOVANOTTO CHE SI CHIAMA MIRKO!

Ancora!!?

ADESSO TI FACCIO VEDERE IO!!!

LAURO, TIENIMI! ALTRIMENTI LO CUCINO COME UNA POLPETTA, LO FRIGGO!

MA SEI MATTO!?

DAI, MARRABBIO, SCHERZAVO! QUESTA MATTINA SEI ANCORA PEGGIO DEL SOLITO...

MA COSA C'È? NON È CHE TI MANCANO ANDREA E GIULIANO? EH?

ANDREA?

GIULIANO?

SÌÌÌÌÌÌÌÌÌ!!! 😭

MI MANCANO DA MORIREEEE!!!

ORPO!

URCA!

LA VERITÀ È CHE NON POSSO CUCINARE UNA RICCA COLAZIONE PER LORO E MI SEMBRA DI NON AVERE NIENTE DA FARE... NIENTE!... **NIENTE!!!**

SIGH!

SOB!

POVERINO...

CHE STORIA TRISTE!

CIAO ZIO MARRABBIO, BUONGIORNO NONNO SAM, BUONGIORNO LAURO. HO PORTATO GIULIANO!

SI MANGIA? COSA SI MANGIA?

#3 - CHI È QUELLA DONNA?

CHE VI PREPARO?
POLPETTE?
PATATINE?
FETTINE PANATE?
NO, GRAZIE, ZIO. ABBIAMO GIÀ MANGIATO.
Parla per te!

DOV'È LICIA?
È ANDATA A FARE LA SPESA, VOLEVI DIRLE QUALCOSA?

GLIELO DEVO DIRE A ZIO MARRABBIO CHE MIRKO ASPETTA LICIA ALLA SALA PROVE OGGI POMERIGGIO? ...NO, È MEGLIO DI NO...

NO, VOLEVO SOLO SALUTARLA... MA ADESSO DEVO ANDARE ALL'ASILO!
MA TORNI PER PRANZO, VERO?
CERTO!

VEDRAI, TI PREPARERÒ QUALCOSA DI MOOOOOLTO SPECIALE!

ANDREA MI È SEMBRATO UN PO' TRISTE STAMATTINA.
EH SÌ...
MA È LOGICO! AVRÀ DORMITO MALE, CAPITA QUANDO SI CAMBIA IL LETTO... E CHISSÀ CHE COLAZIONE MISERA GLI HA PREPARATO MIRKO! POVERO BAMBINO!

PIÙ CHE TRISTE, ANDREA È PREOCCUPATO...

CHISSÀ CHI ERA QUELLA RAGAZZA SUL GIORNALE, INSIEME A MIRKO... LO DOVRÒ DIRE A LICIA?

E MI SONO ANCHE DIMENTICATO DI FARE VEDERE A ZIO MARRABBIO IL REGALO DI MIRKO!

MARRABBIO HA ALTRO PER LA TESTA

BUONGIORNO MARRABBIO, NON C'È LICIA?

NO, SATOMI! È ANDATA A FARE LA SPESA! PERCHÉ, CHE COSA TI SERVE?

COME AL SOLITO MARRABBIO NON È MOLTO OSPITALE... MEGLIO NON DIRGLI CHE MIRKO ASPETTA LICIA IN SALA PROVE.

D'ACCORDO. ALLORA IO VADO. ARRIVEDERCI MARRABBIO.

AH, DIMENTICAVO, GRAZIE PER LA FESTA DI IERI, È STATA PROPRIO UNA BELLA SORPRESA!

SÌ SÌ, COME NO! STO ANCORA PULENDO, NON VEDI?

PER FORTUNA SE N'È ANDATO... SONO APPENA TORNATI E GIÀ NON LI SOPPORTO PIÙ!

#3 - CHI È QUELLA DONNA?

E LICIA?
PUÒ DARMI DEL TÈ FREDDO?
ANCHE A ME, GRAZIE!
SUBITO!

TI TROVO BENE, SAI?
SÌ? GRAZIE.
HAI PIÙ VISTO MARCELLA? IO È UN SACCO CHE NON LA VEDO...
NO, NEMMENO IO...
BLA BLA BLA... E MIRKO NON SI FA SENTIRE!

FISSA IL TELEFONO... MA IL TELEFONO NON SQUILLA!

SCUSATE, TORNO SUBITO...
...DA QUANDO MARCELLA SI È FIDANZATA...
NON ME LO DIRE!

IL TELEFONO FUNZIONA...
LO CHIAMO O NON LO CHIAMO?
Lo chiamo...

MA NO... STARÀ ANCORA DORMENDO... MI CHIAMERÀ APPENA SI SVEGLIA...

LO CHIAMO IO! COSÌ GLI DO' IL BUONGIORNO!

UFF! NON RISPONDE! IL TELEFONO SQUILLA E LUI NON RISPONDE! MA CHE FINE HA FATTO?

È IN SALA PROVE, CON I BEE HIVE!

... L'alba sta sorgendo il sole laggiù

L'aurora arriverà...

L'alba il mio cuore senza di te

La luce no, no non vedrà.

BROKEN HEART!

NO, NO, NO! È UN'ORA CHE BALBETTATE ACCORDI SENZA COMBINARE NIENTE!

E TU, MIRKO! CHE HAI PER LA TESTA??

OK, OK... CALMA! ADESSO LA RIFACCIO...

TRANQUILLO MIRKO... PRENDI FIATO...

APPENA TORNATI E SUBITO AL LAVORO!

IL PUBBLICO LI VUOLE! DEVONO ESSERE PRONTI!

A PROPOSITO. LEI È **MARY**, LA NOSTRA MANAGER PER L'ESTERO. **MARY**, TI VOGLIO PRESENTARE MANUELA, LA MOGLIE DI TONY... E MARIKA, LA FUTURA MOGLIE DI SATOMI.

SONO CONTENTA DI CONOSCERVI, SATOMI E TONY MI HANNO PARLATO SPESSO DI VOI.

SONO SICURA CHE ANDREMO MOLTO D'ACCORDO...

...Io ti raggiungerò
E poi mano nella mano con te...
Camminerò sempre accanto a te!
Broken heart ti penso sempre sogno di te,
ma perché...
Broken heart e non mi dici mai
che mi vuoi!
BRAVISSIMO!
QUANDO PENSI CHE SARETE PRONTI PER REGISTRARE?
BEH, NON LO SO...
TI DEVO FARE I MIEI COMPLIMENTI MIRKO, PIÙ PASSA IL TEMPO E PIÙ DIVENTATE BRAVI!
SOPRATTUTTO TU.
ECCOLA, QUELLA DELLA FOTOGRAFIA! È SEMPRE VICINA A MIRKO!
MA NON È LICIA...
(CONTINUA!)

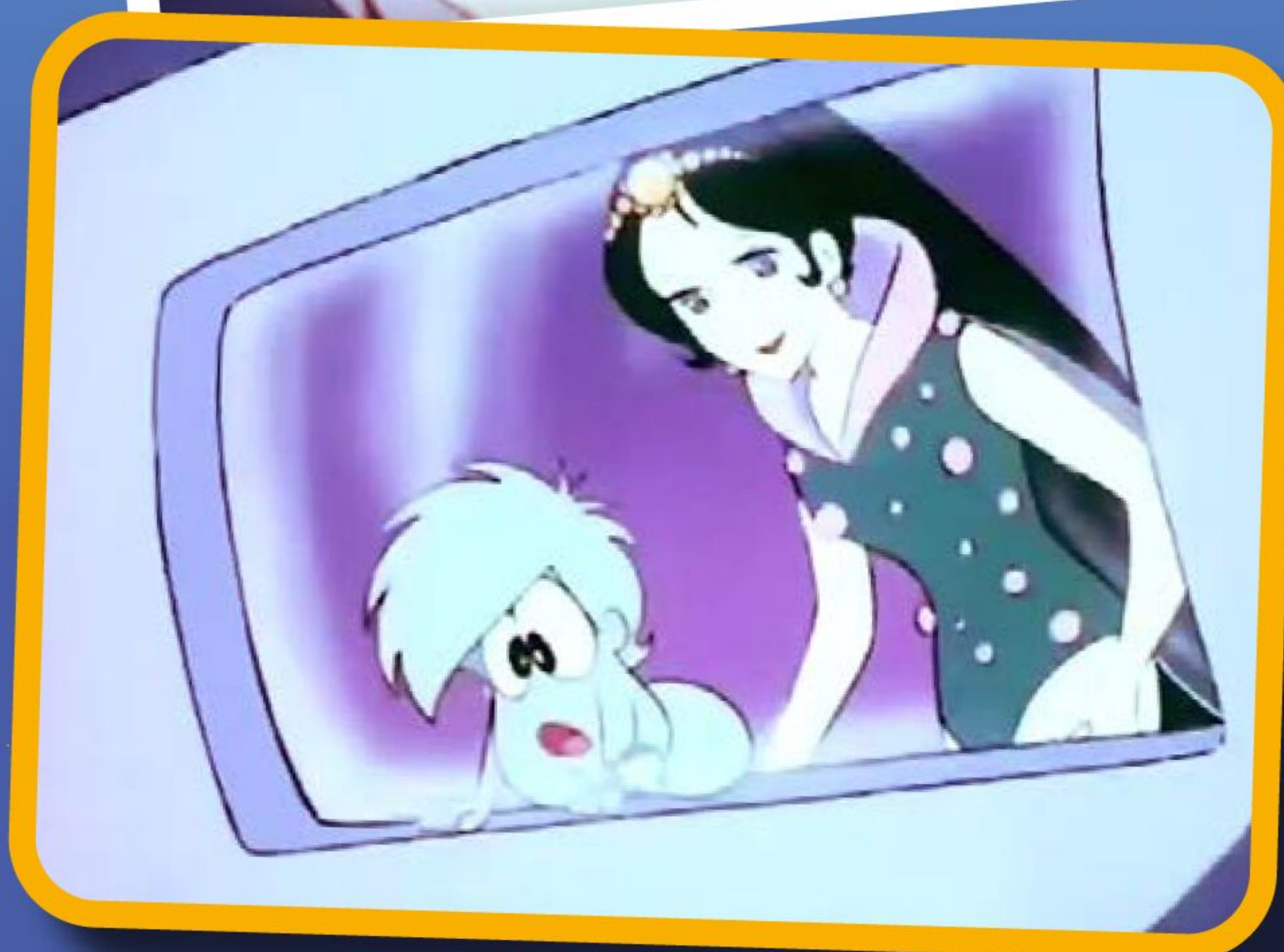
Lo sapevate?

Chobin torna sulla Stella Stellare?

di Fabrizio Ponciroli

"Ma com'è carino e dolce Chobin (*boing, boing, boing*)... Goccia di stella, la mamma mia dov'è?". Ricordate? È parte della sigla di *Chobin, il principe stellare*, coccoloso anime che narra le avventure di una creatura rimbalzante e decisamente buffa. Il suo sogno è quello di ritrovare la madre. Nelle 26 puntate che compongono il grazioso anime, il nostro eroe, insieme alla sua ciurma di improbabili amici, si danna l'anima (sempre che ne abbia una) per completare la sua missione. E, per fortuna, alla fine... ci riesce.

Accade tutto nella puntata conclusiva dal titolo piuttosto sbrigativo: "L'epilogo". Chobin, con l'aiuto della Goccia di Stella che porta al braccio, riesce a sconfiggere il terribile Brunga e a salvare la sua mammina, intrappolata dal malvagio nemico nella sua fortezza. Dopo gli abbracci e le lacrime di rito, arriva il momento della grande decisione: restare sulla terra insieme a Kumadon, Rapidan, Acabè, Kyroshon, Ruri e suo nonno, o fare ritorno a casa, sulla Stella Stellare, insieme all'adorata mamma?

Ebbene, Chobin tiene fede al suo destino e sceglie di salire sull'astronave che riporterà lui e la madre al pianeta natio che si sta oscurando. Il povero Chobin si sente in colpa e non vorrebbe lasciare l'amica Ruri, ma lui è il principe della Stella Stellare. Deve andare, non può fare altrimenti: "Arrivederci amici miei carissimi", urla Chobin dall'astronave che sfreccia verso la Stella Stellare. Il nonno di Ruri, prima del The End, ci informa che la Stella Stellare ha ripreso a brillare. Grazie Chobin!

HAPPY END
Dall'alto in basso: Chobin (*boing boing boing*) insieme ai suoi amici animali, l'incontro con l'adorata mamma e, qui a sinistra, la loro partenza verso la Stella Stellare...

Cosplay mania (anche oggi)

Dopo Expocartoon 1993 e lo sdoganamento del Cosplay nelle manifestazioni di fumetti, il fenomeno inizia a crescere in modo inarrestabile. È l'inizio di un nuovo modo di vivere la passione e l'intrattenimento...

di **Alessandro Bottero**

Nella seconda metà degli anni '90 c'erano quattro aree tematiche principali per i Cosplayer: super eroi, *Star Wars*, *Star Trek* e Giappone. Considerato che il fandom di *Star Trek* viveva il Cosplay quasi esclusivamente in occasione della STICCON (Star Trek Italian Club Convention) e difficilmente si vedeva alle manifestazioni di fumetto, quegli anni erano una lotta a tre, con il Giappone che lentamente prendeva sempre più piede.

Verso il mainstream

Nel novembre del 1998 la Play Press lanciò il primo numero di «Benkyo», rivista a colori su carta patinata, dove apparivano le foto dei Cosplayer, prese dai redattori durante le varie mostre mercato di fumetti. «Benkyo» e la successiva «Play X» furono un mezzo attraverso cui il Cosplay divenne sempre più un qualcosa mainstream, e non più solo "feticismo da poveretti", e anche grazie a quelle pagine si stabilì il predominio del Cosplay a tema anime per i successivi anni, almeno fino all'arrivo del MCU, con i vari Iron Man, Uomo Ragno, Avengers, e X-Men.

Harley Quinn pirata

Red Riding Hood

Doppia interpretazione per Jessica (Scary Jessie)

World Cosplay Summit 2017
Una spettacolare foto di gruppo

Gandalf & C.

A nobilitare ulteriormente questo “vestirsi come a carnevale”, contribuì il successo mondiale della trilogia cinematografica de *Il Signore degli Anelli*. Se un film vince 10 Oscar non può essere snobbato. E se a Lucca, Romics, Napoli Comicon o altrove vedo persone vestite da Gandalf, Aragorn, e altri personaggi del film che ha vinto 10 Oscar, non posso dire che sono adulti immaturi. Ingoio la bile snob, e alzo un’ode alla cultura pop. Ma al di là delle sofferenze interiori dei critici e dei puristi, il piacere di autoespressione individuale che nasce dal Cosplay ormai faceva parte dell’humus vitale dei momenti in cui gli appassionati si radunavano. Il Signore degli Anelli non si impose come tema univoco a se stante, come *Star Wars*, ma aprì la porta al Cosplay tratto dal Cinema e dalle serie Tv in senso ampio (pochi anni dopo avremmo visto molti *Breaking Bad*, per esempio), e la cosa fece fare un ulteriore salto di qualità al Cosplay.

Arrivano i concorsi

Un altro passaggio fu il nascere dei concorsi Cosplay all’interno delle manifestazioni. Anno di svolta ufficiale è il 2003, l’anno del primo World Cosplay Summit, al Rose Court Hotel di Nagoya. Parteciparono 4 nazioni. Il Giappone, ovviamente, e poi i tre paesi in cui il Cosplay era diventato un fenomeno pop: Francia, Germania e Italia. Due anni dopo, per l’Expo 2005 a Nagoya, il World Cosplay Summit divenne una vera e propria gara. Tra le sette nazioni in lizza alla fine vinse l’Italia, che si aggiudicò il titolo come squadra e come singolo. La squadra italiana era composta da Giorgia Vecchini (vincitrice anche del titolo individuale), Francesca Dani, Emilia FATA LIVIA ed Elena FATA LIVIA. L’eco del successo arrivò in Italia. Eravamo campioni del mondo, e se eravamo i migliori in qualcosa, allora doveva essere una cosa seria. ●

Yuji Itadori da Jujutsu Kaisen
Daniela Pavia (Person)

I vostri cosplay!

Queste quattro pagine sono uno spazio dove i lettori di «Japan Magazine» possono inviare le foto dei loro Cosplay, ed essere pubblicati. C’è della bellezza in questo mondo, e il Cosplay ne fa parte. Dateci la vostra bellezza, e la mostreremo a tutti.

Spedite le vostre foto all'indirizzo:
cosplay@japanmagazine.it

COSPLAY TODAY

Romics Cosplay Award, Aprile 2024

Da poco si è conclusa l'edizione primaverile di Romics, che ha visto come ogni volta una forte presenza di Cosplayer. Ringraziando l'organizzazione per la collaborazione, ecco i risultati finali, e le foto ufficiali dell'evento.

MIGLIOR INTERPRETAZIONE

Andrea Tassini e Aurora Fatano con *Zar Nicola* II e *Anastasia* da *Anastasia*

ROMICS COSPLAY AWARD

MIGLIOR GRUPPO

Leonardo Farabi, Federico Domenichini, Luigi Mameli, Niccolò Versiglioni e Alessio Moriconi con *For Honor*

PREMIO SPECIALE UKIOE EXHIBITION

Federica Macri con *Rosalina* da *Super Mario*

MIGLIOR COSPLAY

Martina Campo con *Esmeralda* da *Il gobbo di Notre Dame*

Una giuria di qualità: le due Cosplayer Valerie Notari e Martina Mottola e Roberta Pagano di Vigamus

Latte e cartoni TV

Ogni mese il meglio degli anime che puoi vedere in TV e streaming

Cosmo e Luke, che gestiscono la community "Latte e Cartoni" e si occupano di animazione, collezionismo e Giappone, ci aggiornano sulle novità.

Evelyn torna... censurata!

Evelyn e la magia di un sogno d'amore, la serie dello Studio Pierrot, è tornata in onda dopo ben vent'anni (l'ultima replica risale infatti al 2004) in versione rimasterizzata, ma anche molto censurata: Italia 1 ha scelto di saltare diversi episodi (come il terzo e il quinto) e di rimuovere diverse sequenze, a volte compromettendo anche la comprensione dell'episodio. Un ritorno al passato, ma amarissimo: per fortuna potremo vedere *Evelyn* senza censure nel canale tematico "Anime Generation" di Yamato Video.

Anniversari italiani

Maggio 2024 festeggia tre quindicenni: *Bakugan Battle Brawlers* (che debuttò il 4 maggio 2009 su Italia 1), *Yes! Pretty Cure 5* (dal 15 maggio 2009 su Rai 2) e *Yu-Gi-Oh 5D'S* (che arrivò su Italia 1 il 26 maggio 2009).

CINEMA

L'ARCADIA DELLA MIA GIOVINEZZA

Nelle sale il 20, 21 e 22 maggio lo storico lungometraggio su Capitan Harlock. Si tratta di un evento speciale che costituirà la più grande reunion al cinema dei fan del personaggio, pensata per festeggiare il 45° anniversario italiano.

HAIKYUU!! THE DUMPSTER BATTLE

Al cinema dal 30 maggio, sia doppiato che sottotitolato: Shoyo Hinata entra nel club sportivo, ma si troverà costretto a fare squadra con il suo incubo delle scuole medie, Tobio Kageyama. Fortunatamente, saranno proprio i loro due diversi stili a rivelarsi l'arma vincente contro la squadra rivale, nella sfida al cardiopalma della "Dumpster Battle".

EVELYN, CHE DELUSIONE!
È tornata in onda la maghetta Evelyn, penalizzata però da censure e tagli che hanno smorzato gli entusiasmi dei fan. E gli ascolti non stanno brillando...

STREAMING

Amazon Prime Video

★ *Naruto Shippuden*: "Grande guerra ninja: Sasuke e Itachi", "saga dell'ANBU Kakashi: il ninja che vive nell'oscurità", "Grande guerra ninja: di nuovo la Squadra 7" (dal 1 maggio).
★ *Dragon Ball Z*: "saga di Majin Bu" prima parte (dal 9 maggio).

Netflix

★ *Dr. Stone*: da migliaia di anni l'intera umanità si ritrova tramutata in pietra a causa di una catastrofe naturale. Ooki Taiju riesce inspiegabilmente a risvegliarsi, trovandosi così di fronte a una realtà completamente diversa da quanto ricordava... (dal 1 maggio).
★ *Jujutsu Kaisen*: Itadori Yuji è uno studente che frequenta il Club dell'Occulto. I suoi compagni si troveranno nei guai dopo aver trovato il dito di una feroce divinità demoniaca... (dal 1 maggio).
★ *Jujutsu Kaisen 0 il film*: da quando la sua amica d'infanzia Rika è morta in un incidente stradale, Yuuta Okkotsu è perseguitato dal suo fantasma (dal 1 maggio).
★ *Time Patrol Bon*: Bon entra a far parte di un gruppo di agenti che viaggiano nel tempo con il compito di salvare la vita delle persone durante vari eventi storici (dal 9 maggio).
★ *My Oni girl*: film sull'incontro tra un ragazzo e una demone arrivata nel mondo degli umani alla ricerca di sua madre (dal 24 maggio).

Anime Generation (canale tematico su Prime Video)

★ *Mazinkaiser, The eminance in shadow 2* (doppiato in italiano, un episodio nuovo ogni settimana).
★ *Whisper me a love song*

I MIGLIORI APPUNTAMENTI IN TV

Italia 1

- *Magica, Magica Emi*, ore 6.35 (dal lunedì al venerdì), ore 7.00 (sabato).
- *Evelyn e la magia di un sogno d'amore*, ore 7.10 (dal lunedì al venerdì), ore 7.15 (sabato).
- *Papà Gambalunga*, ore 7.35 (dal lunedì al venerdì), ore 7.40 (sabato).

Italia 2

- *Holly e Benji - Due fuoriclasse*, ore 12.55, 4 episodi consecutivi (sabato e domenica).
- *What's my destiny Dragon Ball*, ore 17.25, 3 episodi consecutivi, maratona di repliche ogni weekend dalle ore 14.35.

Boing

- *Orizzonti Pokèmon: la serie*, ore 16.15.
- *Doraemon:* ore 8.20, 14.50 e 21.15.
- *Dragon Ball Super*: ore 22.15, 00.20.

Rai Yoyo

- *Hello Kitty Super Style!*: ore 15.00 e 19.10.

Iunior TV

- *Latte e Cartoni Show*, ogni giovedì ore 17.00.
- *Tekkaman*, ore 9.30, 13.30 e 21.30 (dal 13 maggio).
- *Daitarn 3*, ore 10.00, 14.00 e 22.00 (dal 2 giugno).
- *Escaflowne*, ore 10.30, 14.30 e 22.30 (fino al 2 giugno).
- *Full Metal Panic*, ore 10.30, 14.30 e 22.30 (dal 3 giugno).
- *Skyhawks*, ore 07.00, 15.00, 20.00 e 23.10.
- *Astrorobot*, ore 10.00, 14.00 e 22.00.
- *Inuyasha*, ore 9.00, 13.00 e 21.00.

Supersix

- *Latte e Cartoni Show*, ogni venerdì ore 14.35.
- *Tekkaman*, ore 7.00 e 17.30 (dal 12 maggio).
- *Escaflowne*, ore 8.00 e 18.30 (fino al 1° giugno).
- *Full Metal Panic*, ore 8.00 e 18.30 (dal 2 giugno).
- *Daitarn 3*, ore 7.30 e 18.00 (dal 1 giugno).
- *Inuyasha*, ore 6.30 e 17.00.
- *Astrorobot*, ore 7.30 e 18.00.
- *La piccola Nell*, dal Lunedì al Venerdì, ore 14.00 e 22.45.

Pluto TV

Il canale tematico "Anime" trasmette a rotazione le serie *Inazuma Eleven*, *Dofus* e *Monster Hunter Stories - Ride On*.

ASCOLTI

(fonti: Bubino Blog, Antoniogenna)

Aprile è stato un mese dove gli ascolti sono calati abbastanza; il picco più alto lo ha registrato *Georgie*, che con l'ultimo episodio ha ottenuto fino al 3,9% di share con 194.000 telespettatori. Ottimo anche *Kiss me Licia*, che ha raggiunto fino al 3,8% di share con oltre 194.000 telespettatori, molto bene *Pollon*, arrivato fino al 3,8% di share e quasi 124.000 telespettatori. Gli ultimi episodi di *Creamy* hanno raggiunto il 3,5% di share e 177.000 telespettatori; bene anche *Pollyanna* e *Papà Gambalunga*. Parte male il grande ritorno di *Evelyn* che, nonostante mancasse in Tv da anni, risulta essere il cartoon meno guardato della mattina, ottenendo un massimo del 2,8% di share con 130.000 telespettatori... recupererà?

Nella top 3 degli anime più seguiti nella sezione "Made in Japan" di Mediaset Infinity si riconferma al primo posto *Dragon Ball Z*, seguito da *Kiss me Licia* e da *Dragon Ball Super*. Anche on-demand, *Evelyn* risulta purtroppo bassa, arrivando solo al 9° posto.

SE TE LI SEI PERSI...

Su Anime Generation sono arrivati i film de *I Cavalieri dello Zodiaco*, la serie *Il segreto della sabbia* e la prima storica serie di *One Piece*.

COSMO LUKE LATTE E CARTONI

Cosmo e Luke vi aspettano sui loro social. Per trovarli, basta inquadrare il QR code!

ELISABETTA SPINELLI
LA VOCE DELL'ANIMA

È una delle voci più amate dagli appassionati di anime, basterebbe citare *Sailor Moon*, che la accompagna da sempre! Ma la carriera di Elisabetta Spinelli è molto più vasta e spazia in numerosi ambiti: ha accettato di aprire per noi lo scrigno dei ricordi, parlandoci di tante di queste esperienze.

intervista di
Emmanuel Grossi

JAPAN MAGAZINE: Tu esordisci nel doppiaggio molto giovane, a Milano, a fine anni Ottanta. Venivi dal teatro...

ELISABETTA SPINELLI: È stato un po' per caso che ho iniziato a fare doppiaggio: il mio obiettivo, il mio sogno era quello di fare teatro. Il doppiaggio, anche cinematografico, non mi era mai neanche passato per l'anticamera del cervello. Un giorno un amico con il quale stavo appunto facendo uno spettacolo teatrale mi dice: "Sai, io vado a fare dei turni di doppiaggio. Si guadagna molto meglio che facendo teatro! Anzi, con qualche turno riesci a mantenerti e puoi permetterti di coltivare la passione del teatro.

"Ho fatto la classica gavetta: si facevano i turni di fegatelli, di brusio, le folle, i personaggini che compaiono e hanno battute velocissime, come la cameriera al ristorante che ti dice: "Bene arrivato, prego, si sieda..."

Ph. Laila Pozzo

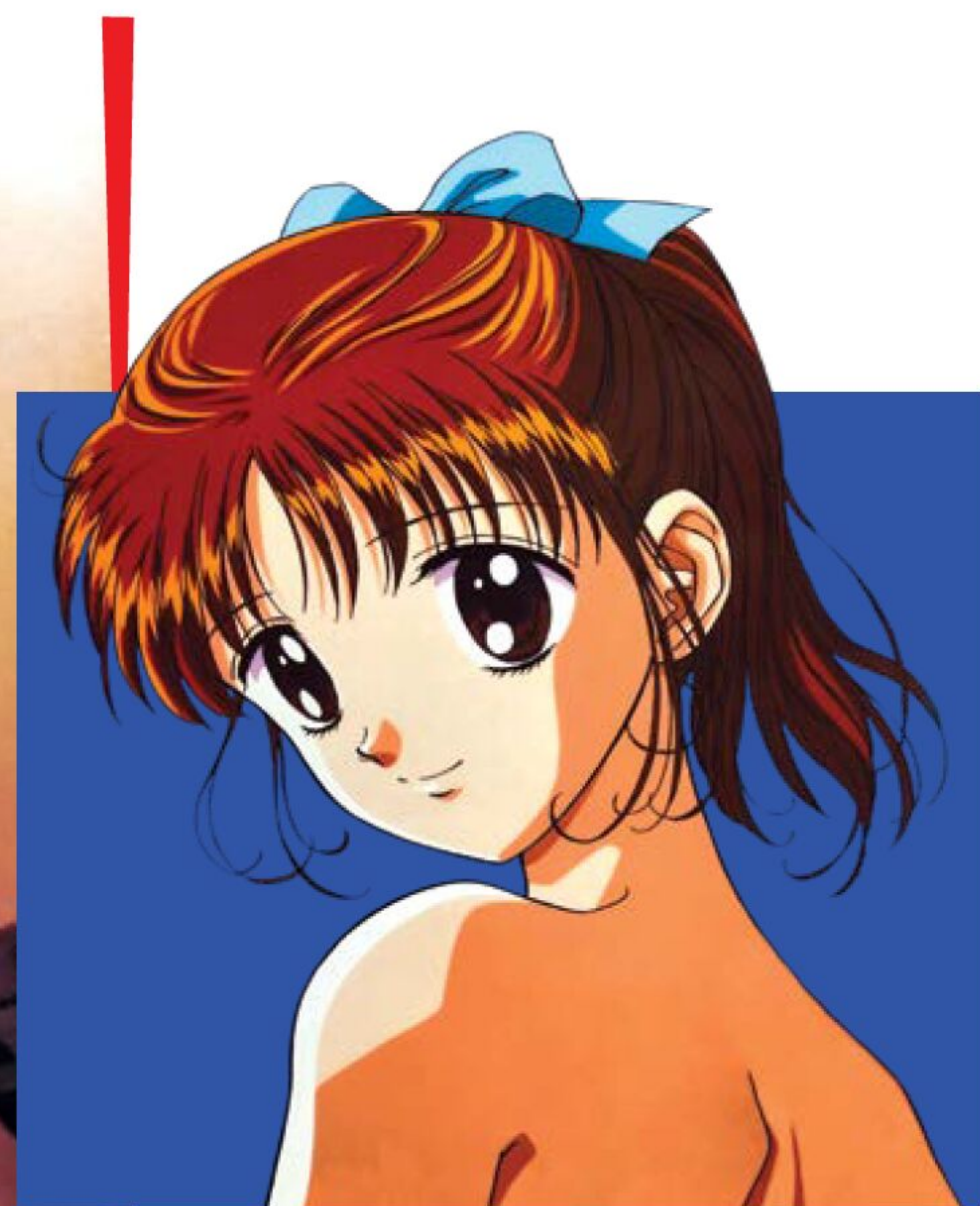
Perché non vieni anche tu?". Io ero molto scettica ma la cosa mi incuriosiva, così accettai. L'ho accompagnato alla Merak Film, ho assistito al turno a cui doveva partecipare, poi il direttore di doppiaggio, Cip Barcellini, che era uno dei soci della Merak, mi ha detto: "Già che sei qui... vuoi fare un provino?". Avevo ventidue anni. Gli ho detto: "Mah, sì... proviamo". Sono entrata in sala, tutta buia, col leggio, col copione davanti. Mi dice: "Guarda questo anello", ma non capivo neanche che cosa dovessi fare. Ero talmente emozionata che non sono riuscita a spiccicare parola. Allora Cip mi fa: "Lasciamo stare. Una poesia a memoria la sai?". "Sì", e gli ho recitato *L'infinito* di Leopardi. "Va bene, grazie. Lascia il tuo numero di telefono". E incredibilmente la settimana dopo hanno iniziato a chiamarmi!

J.M.: Cip ha sempre saputo riconoscere il talento, e nell'intervista uscita su «Anime Cult» N. 16 rivelava di aver sempre preferito gli attori di teatro...

E.S.: Infatti adesso, parlando con te, mi rendo conto che al primo provino io non ero capace di seguire il copione perché non capivo neanche quale fosse il personaggio che avrei dovuto doppiare, però lui evidentemente ha colto qualcosa nella mia voce, ha capito che avevo la passione del teatro e vivevo solo per quello, e mi ha dato un'opportunità. Ha fatto così con tanti altri... E ci ha formati nel modo corretto: fai conto che io per i primi due anni non ho fatto nessun personaggio importante. Ho fatto la classica gavetta, che dovrebbe esistere per tutti e che allora si faceva sul serio: si facevano i turni di fegatelli, di brusio, le folle, i personaggini che compaiono e hanno battute velocissime, come la cameriera al ristorante che ti dice: "Bene arrivato, prego, si sieda, che cosa desidera? le porto il menù?"... Cose semplicissime, che però ti toglievano l'imbarazzo dello stare in sala e ti davano la possibilità di entrare proprio nel *mood* richiesto. E poi la disciplina! In sala Cip era fantastico, ti metteva a tuo agio, riusciva a tirare fuori il meglio di te, con allegria, spiritosamente... E aveva un *savoir fair* meraviglioso con i clienti, una signorilità e una professionalità d'altri tempi che tutti rimpiangiamo. Però era severissimo! I turni iniziavano alle nove del mattino, lui si metteva nel corridoio davanti alle bacheche dove erano appesi appunto i turni di doppiaggio e aspettava gli attori uno per uno: se arrivavi con 30 secondi di ritardo – ma ti giuro, 30 secondi! – ti segnava con un pallino; al terzo pallino eri bandito dalla Merak, non lavoravi più. Era veramente implacabile, alle nove e un minuto arrivava la telefonata della segretaria che ti chiedeva dove fossi...

J.M.: Grande scuola!

E.S.: Doppiare è difficilissimo: si lavora su piccole sequenze proprio perché la concentrazione richiesta è altissima, bisogna catturare le minime sfumature. Parlando del doppiaggio di un essere umano, di un attore in carne e ossa, devi trasferire esattamente tutto quello che sta facendo, provando a livello emotivo e pensando. Lo devi assorbire con estrema sensibilità e trasferire su un corpo che non è il tuo. È quasi un'osmosi: entri in una specie di energia che avvolge entrambi, tu che sei fuori dalla scena e lui (o lei) che sta facendo la sequenza. È un lavoro faticoso, emotivo e di concentrazione, che ti coinvolge anche fisicamente: devi provare dentro di te ciò che fa l'attore, altrimenti la battuta non sarà credibile. Noi infatti usciamo dai turni che siamo stanchissimi! ▶

GIOVANISSIMA
Direttamente dalla copertina (e dall'immenso archivio di immagini inedite) di «Cartoni&Tv Cult», questa estate in tutte le edicole, ecco una rara foto della bella Elisabetta. Il servizio, realizzato da Paolo Pulga, fu prodotto in occasione del lancio della prima web Tv europea, Planet Alboran. Elisabetta condusse *Hollywood Star* e *Canale Baby*, insieme con il direttore della rete, NBC

J.M.: E in questo gioca un ruolo importante anche il direttore di doppiaggio...

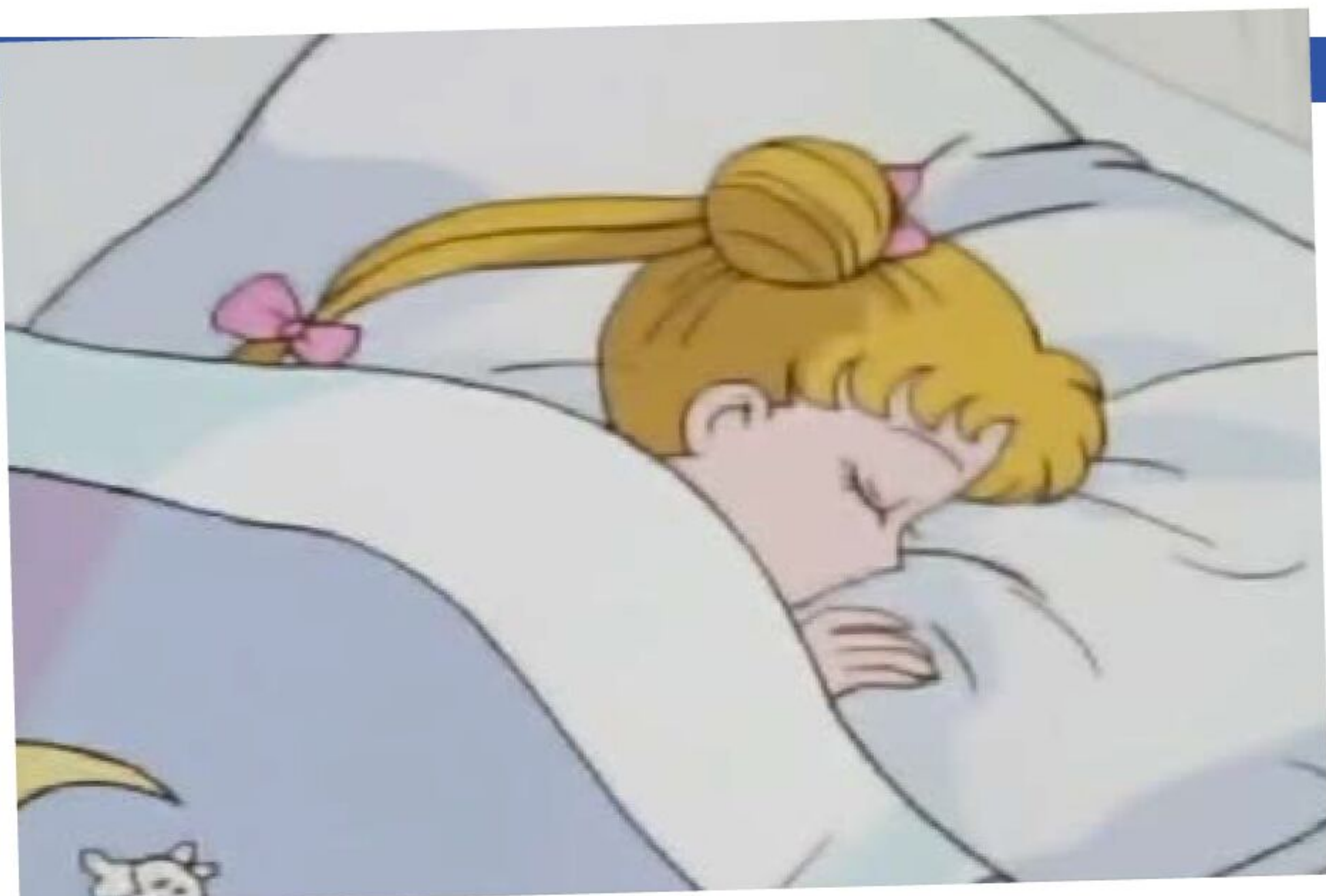
E.S.: Cip purtroppo non ci dirige più da tanti anni, ma era fantastico. E lo ringrazierò veramente per tutta la vita perché mi ha dato sempre molta fiducia. Penso di averla ripagata questa fiducia, però senza di lui... Scherzando mi diceva sempre: "Eh, un giorno ti ricorderai di me: ti ho raccolta dalla strada, ti ho dato una professione...".

Tra i tanti altri direttori di doppiaggio con cui ho lavorato ci tengo a nominare Luca Dal Fabbro, con cui ho fatto un film importante per me, Massimiliano Alto, che lavora a Roma, Loredana Nicosia, che adoro, con la quale ho lavorato tantissimo e che è bravissima... Sono tutte persone speciali! Ma non solo i direttori: quando ho iniziato a doppiare mi trovavo al leggio con attori notevoli: Tino Carraro, Enzo Tarascio... Erano tutti molto semplici, gentili, educati, perbene, e molto accoglienti quando capivano di avere un giovane che stava iniziando ma aveva le potenzialità: davano consigli e tu li ascoltavi. Ho per esempio un ricordo meraviglioso di *Gemelli nel segno del destino*: ho fatto tutta quanta la serie, io ventenne, fra Orlando Mezzabotta e Maurizio Scattorin, a leggio in tre, io in mezzo e loro due, i miei angeli custodi, che mi aiutavano, mi correggevano le intonazioni... Ogni tanto il direttore di doppiaggio mi dava le indicazioni, e loro: "Lascialo perdere, non lo ascoltare: appoggiala così" e mi mettevano i puntini sulle parole che dovevo evidenziare...

"Sicuramente c'è qualcosa di me in tutti i personaggi che ho fatto, ma questo lavoro è bellissimo proprio perché quando entri in sala lasci fuori te stessa, ti dimentichi di chi sei e diventi qualcun altro..."

UN GRUPPO AFFIATATO
In alto: il cast dei doppiatori di *Marmalade Boy / Piccoli problemi di cuore*: Simone D'Andrea, Elisabetta Spinelli, Patrizio Prata, Emanuela Pacotto e, in alto, Nicola Bartolini Carrassi.

J.M.: Col passare del tempo sei diventata tu stessa direttrice di doppiaggio: com'è stato passare dalla parte opposta del vetro?

E.S.: Eh, all'inizio è stato complicato. Il mio primo film da direttrice è stato un film d'animazione Disney – non ricordo il titolo, in questo sono pessima! – e i colleghi sono partiti un po' prevenuti... Ma poi è andato tutto bene, anche perché io sono timida, inizio le cose sempre in punta di piedi, però alla fine riscuoto dei buoni risultati e l'apprezzamento dei colleghi. Ci metto la cura che ci hanno messo i miei maestri: ho avuto dei buoni maestri e so che quello è il modo corretto di lavorare. Poi ho diretto a Roma: un docufilm che ha avuto la nomination agli Oscar nel 2017, *I am not your negro*, di cui sono molto fiera perché ho fatto sia l'adattamento sia la direzione di doppiaggio, con un'unica voce, quella di Massimo Corvo, scelto dal cliente per doppiare la voce che in originale era di Samuel L. Jackson. È stata un'esperienza fantastica, anche perché poi abbiamo fatto il mix in una sala meravigliosa della Fono Roma dove hanno mixato la gran parte della storia del cinema...

J.M.: Invece come ti sei trovata a lavorare in pubblicità?

E.S.: La pubblicità è un tema che mi sta molto a cuore, perché è un fiore all'occhiello di Milano e anche perché mi hanno dato l'onore di essere la Presidente dell'ADAP - Associazione Doppiatori e Attori Pubblicitari.
Per me la pubblicità è stata un punto di arrivo, non l'ho fatta in parallelo ai cartoni animati. Quando ho iniziato io c'era proprio un percorso, non arrivavi subito a fare pubblicità perché dovevi essere credibile: per fare un comunicato di trenta secondi, con tutte le implicazioni che i creativi d'agenzia hanno preso in considerazione, studiato, elaborato, devi avere una vasta gamma di colori e capacità espressive. E poi ti trovi nella convocazione, che dura un'ora, sette persone che ti chiedono cose che tu devi capire, trasformare, tradurre... insomma dare soddisfazione a tutto un lavoro che hanno fatto e che poi si concentra in quel momento lì, in quei pochi secondi.

UNA VOCE PER LA VITA
"Il mio nome è Bunny, ho quattordici anni e frequento la scuola media della mia città": con queste parole Bunny-Sailor Moon ancora semi-addormentata presentava se stessa ed entrava nella nostra vita, e con lei la voce di Elisabetta Spinelli.

J.M.: Torniamo ai cartoni animati: fra i tanti personaggi che hai doppiato, ce n'è qualcuno in cui ti sei ritrovata di più, perché lo sentivi più somigliante a te?

E.S.: È difficilissimo rispondere a questa domanda. Sicuramente c'è qualcosa di me in tutti i personaggi che ho fatto, perché ovviamente ogni doppiatore mette il proprio bagaglio umano, ma questo lavoro è bellissimo proprio perché quando entri in sala lasci fuori te stessa, ti dimentichi di chi sei e diventi qualcun altro. ▶

NON FATELA ARRABBIARE
Un'altra grande interpretazione: la voce di Chichi, in *Dragon Ball*. La figlia dello Stregone del Toro, moglie di Son Goku, pesa 50 kg per 163 cm di potenza ultracompressa. È piccoletta, ma non fatela arrabbiare.

PREMIATA PER SAILOR MOON
Elisabetta Spinelli premiata da Nicola Bartolini Carrassi per la sua Sailor Moon. A sinistra Giuseppe Tosto, il giovane autore della serie-parodia *Sailor Greco*.

www.planetalboran.com

TEEN CENTRAL

© Paolo Pulga / RCO Europe / 7Teen / Imari srl

"Accompagnare la crescita di Sailor Moon è stato affascinante, mi ha dato la possibilità di tirar fuori tutta la gamma delle emozioni e della profondità della vita che cambia, del tempo che passa ma che non passa mai..."

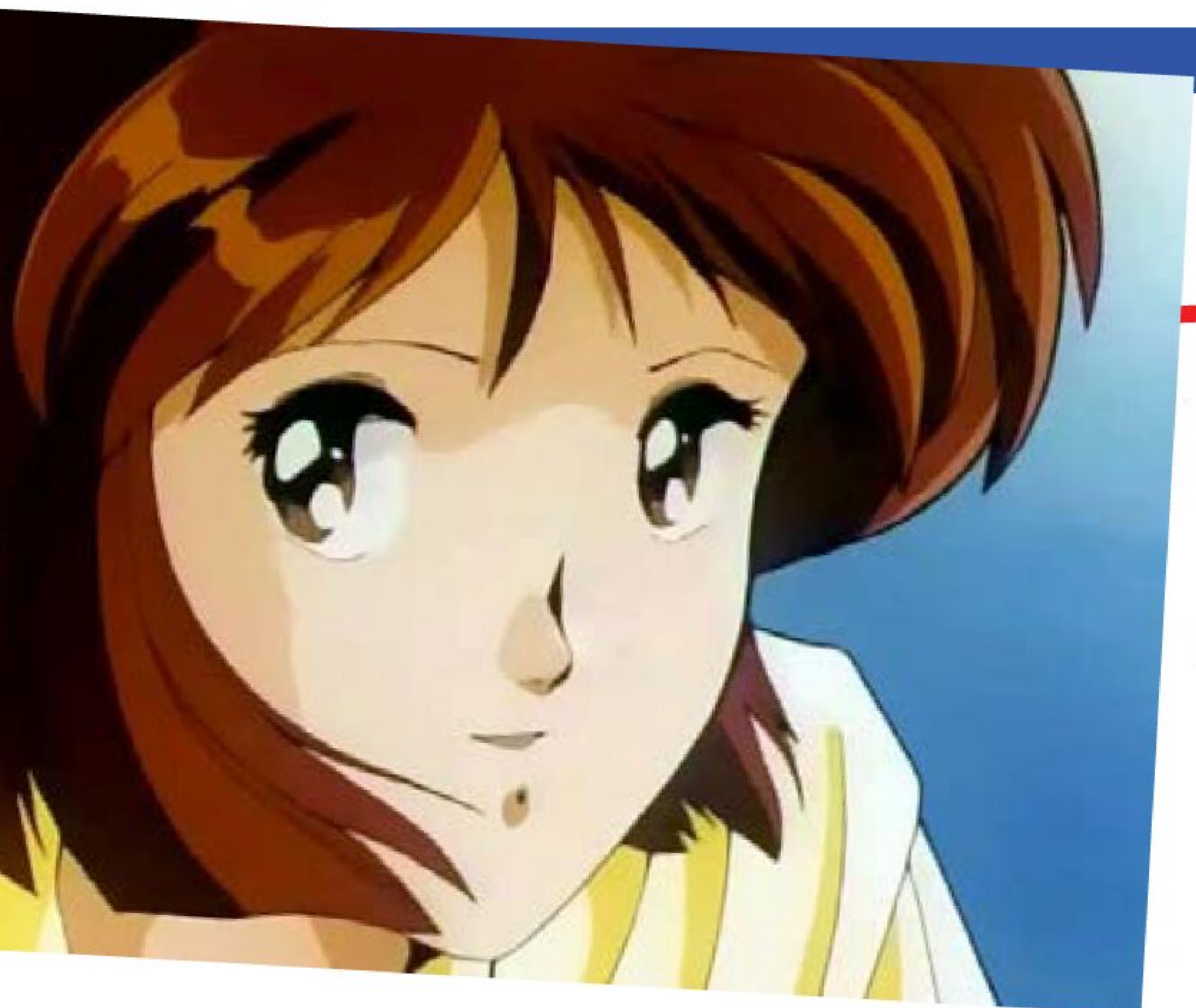
J.M.: E tu di personaggi ne hai interpretati davvero tanti... Ti ricordi il tuo primo ruolo importante?

E.S.: Certo! Era Miriam di *Forza campioni*, una serie sul calcio. Non credevo che mi stesse succedendo davvero: dovevo doppiare una protagonista, temevo di non farcela. Invece poi ne ho fatte così tante che me le dimentico: Luce di *Magic Knight Rayearth*, un bel personaggio che mi ha molto colpito, Penny di *L'ispettore Gadget*, *Pippi Calzelunghe* (ho avuto anche quell'onore!), Chichi di *Dragon Ball*, un personaggio nervoso, isterico, sopra le righe ma molto divertente...

J.M.: E, prima fra tutte, Sailor Moon!

E.S.: Mi ricordo ancora, come se fosse accaduto la settimana scorsa, il giorno del provino. Il direttore del doppiaggio era Federico Danti, con cui ho lavorato tantissimo: per me è stato un maestro ma anche uno con cui dicevi: "Oddio, vado a fare il turno, speriamo in bene", perché era molto severo, non si accontentava. Metteva al primo posto la naturalezza, arricchita però da una serie di altri elementi: voleva la profondità dell'emozione, la musicalità, doveva scivolare tutto, però doveva anche essere impeccabile... perciò ogni anello te lo faceva rifare, rifare, rifare... Con lui ho fatto tutte le serie di *Sailor Moon*.
Quel giorno arrivo in sala, Federico mi fa vedere una sequenza, io doppio uno spezzoncino e subito capisco che è un personaggio diverso, non la solita ragazzina buona e gentile: mi piacque tantissimo la sua autoironia, che non era cosa consueta in un cartone animato e che ritrovavo molto nelle mie corde. Ho fatto il provino, l'abbiamo fatto in tante... e hanno scelto me. Ma non sospettavo che poi sarebbe diventato un personaggio così importante!

J.M.: Sailor Moon ti accompagna da quasi trent'anni, avete trascorso insieme buona parte della vita...

I CONDUTTORI
Il gruppo di conduttori di TeenCentral, la prima Web tv europea diretta da Nicola Bartolini Carrassi. Alcuni sono giovani esordienti, altri sono doppiatori già famosi: si riconoscono in alto Pacotto, Spinelli e Roger Mantovani e in basso Deborah Morese e Federica Valenti.

LA PRIMA PROTAGONISTA
Qui sopra e a sinistra: Miriam di *Forza campioni*, anime in 52 episodi sul mondo del calcio, è la prima protagonista doppiata da una giovanissima Elisabetta Spinelli. La prima di una lunghissima serie.

E.S.: È stato molto affascinante, devo dire molto particolare, perché mi ha dato la possibilità di tirar fuori tutta la gamma delle emozioni, e della profondità anche della vita che cambia, del tempo che passa ma che non passa mai… Perché in *Sailor Moon* lo spazio-tempo non esiste. Questa è una cosa tipica del Giappone, adesso anche noi occidentali ci siamo un po' abituati, ma negli anni Novanta era una novità assoluta. Il personaggio cambia completamente: arrivando all'ultima serie capisci che quella ragazzina adolescente che avevi doppiato nella prima è solo un ologramma, il rimando di un'altra persona, adulta, con una famiglia, una vita in un pianeta diverso… è solo l'emanazione di se stessa in un'altra epoca. Era un po' incomprensibile. Però a livello energetico ti arrivava, dalle immagini.
A me, poi, piace in modo particolare la sua trasformazione nella principessa Serenity, perché avevo molte sequenze con la voce-pensiero, che mi piace tantissimo fare: senti proprio la vibrazione delle emozioni, dei pensieri, dell'anima…

LA VOCE DI LUCE
In questo cell all'asta su *Mandarake.co.jp*, Hikaru Shido di *Magic Knight Rayearth*, da noi conosciuta come Luce, uno dei tanti personaggi a cui la bella Elisabetta ha donato la sua voce, in questo caso nel doppiaggio storico della Deneb.

DOPPIAGGIO MON AMOUR
Nata artisticamente sotto i riflettori del teatro, Elisabetta è diventata poi una prestigiosa "voce nell'ombra", lavorando per decenni nelle sale di doppiaggio: come attrice/doppiatrice, come direttrice di doppiaggio e a volte anche come adattatrice.

Per gentile concessione di Elisabetta Spinelli

CONSIGLI PREZIOSI

"Oggi c'è una carenza di attori al leggio: ci sono tanti ragazzi bravi, che si sono formati nelle scuole di doppiaggio, che hanno la dizione pulita, l'articolazione che funziona… ma si sente che manca lo spessore, manca il bagaglio di interiorizzazione delle emozioni. Adesso, con la tecnologia che va a una velocità inconcepibile per me, i ragazzi pensano che tutto sia facile, ma non è così. Devi proprio entrare nelle cellule di un'altra persona, di un altro fisico, se devi doppiare un essere umano, e se devi doppiare un cartone animato, un disegno che si muove, sei tu a dovergli dare la sensibilità, il carattere, l'anima, le sfumature… E se non le hai dentro non puoi inventartele, non c'è intelligenza artificiale che tenga. Da un po' di anni ho cominciato a insegnare alle giovani generazioni, e dico sempre che il doppiaggio è un lavoro fisico, perché devi fare, nella tua immaginazione, quello che fanno loro, e lo devi provare, altrimenti la battuta non sarà credibile".

"Oltretutto, il doppiaggio non è la recitazione teatrale: è una recitazione estremamente semplice, e la semplicità è un punto di arrivo, non un punto di partenza. Da qualche mese sto collaborando con Corrado Tedeschi, che è un attore teatrale bravissimo, di una naturalezza incredibile. Facciamo dei laboratori di recitazione e doppiaggio: le stesse sequenze vengono prima lavorate fisicamente con lui, poi quando i ragazzi le hanno assimilate le rifanno con me, doppiando. E la differenza si sente! Io lo dico sempre: ragazzi, prima la recitazione, poi il doppiaggio".

Il dodicesimo viaggio...
PRIMA TAPPA: FUKUOKA-KOKURA

Dove si racconta dell'epico viaggio di Miss Giorgia Vecchini su e giù nel Sol Levante, tra un pollo fritto e un milione di foto ricordo, 18 giorni da ricordare, emozione dopo emozione...

di **Giorgia Vecchini**

INTRODUZIONE

Quello che vi racconterò in questi numeri è il reportage del mio dodicesimo viaggio in Giappone. Ho studiato un itinerario ad hoc che fondesse mete otaku meno mainstream, che non avevo ancora avuto modo di visitare, bellezze naturalistiche e momenti di folklore che in Giappone abbondano durante tutte le stagioni.

Qui di seguito, gli spostamenti e le località che abbiamo toccato...

- Partenza: Milano - Hong Kong.
- Giorno 1-2: Hong Kong (volo per Fukuoka - Kyushu).
- Giorno 3-4: Fukuoka - Kokura.
- Giorno 5: Sakaiminato.
- Giorno 6: Yura - Tottori.
- Giorno 7: Kobe - Osaka.
- Giorno 8: Nijigen no Mori Park.
- Giorno 8-9: Osaka (Kansai).
- Giorno 10: Universal Studios Osaka.
- Giorno 11: Kyoto Studio Park - Nagoya.
- Giorno 12: Nagoya.
- Giorno 13: Studio Ghibli Park.
- Giorno 14-18: Tokyo e dintorni.
- Ritorno: Tokyo - Milano.

Racconterò le varie avventure e le esperienze più particolari che abbiamo vissuto, cercando di dare anche qualche buon consiglio per eventuali mete otaku da visitare, o spostamenti più convenienti da tener presente nei vostri viaggi e, perché no, suggerimenti culinari per andare a delineare idealmente quello che potrebbe essere il viaggio dei vostri sogni... o quasi!

Una fortuna sfacciata!

Lo devo dire: ho avuto una fortuna sfacciata. Perché per questo mio ultimo viaggio sono riuscita a rientrare per un pelo nell'utilizzo del *Japan Rail Pass*, prima che il suo costo subisse una clamorosa impennata di oltre il 70%.

Lo specifico perché, essendo questa prima parte di viaggio molto dinamica e frutto di numerosi spostamenti ferroviari, poter utilizzare il *Japan Rail Pass* al prezzo "vantaggioso" precedente il rincaro, è stata senza dubbio una manna dal cielo.

Detto questo, andiamo a cominciare... dalla prossima pagina!

Kitakyushu Manga Museum & Leiji Matsumoto

Lasciataci alle spalle la toccata e fuga a Hong Kong, siamo volati alla volta di Fukuoka, da dove parte ufficialmente il nostro Nippon-tour. Geograficamente parlando, Fukuoka si trova in uno dei punti più a ovest del Giappone, piuttosto distante dalle mete turistiche maggiormente battute. Per capirci, da qui, nelle giornate di cielo terso, si può addirittura vedere la Corea del Sud.

Mandarake di provincia

Il volo da Hong Kong (quattro ore scarse senza imprevisti) portava un po' di ritardo e quindi siamo arrivati a destinazione nel tardo pomeriggio; il tempo di darci una veloce sistemata e dirigerci di gran carriera verso il Mandarake cittadino. Per chi non lo sapesse si tratta di una famosa catena di negozi dedicati interamente al vintage del mondo nerd: dai gadget relativi ad anime e manga, a libri di illustrazioni, da serie Tv a colonne sonore, senza dimenticare l'ampio reparto videogame, cosplay, idol, shojo, shonen ed entertainment per adulti.

Devo dire che questo shop si è rivelato davvero una bella sorpresa perché, a differenza dei fratelli dislocati nelle grandi metropoli come Tokyo e Osaka, mantiene ancora dei prezzi tutto sommato ragionevoli e permette di concludere anche buoni affari o scovare qualche rarità: insomma c'è una concreta probabilità di beccare il classico colpo di fortuna.

Ceniamo super soddisfatti assaggiando quello che, a detta del mio commensale ed esperto in materia, è uno dei *karage* (pollo fritto giapponese) più buoni mai assaggiati; nel caso foste curiosi, il locale in questione che serve questa prelibatezza si chiama Gyozaya Ninoni, segnatevelo che non si sa mai!

Destinazione Kokura

L'indomani ci svegliamo di buon'ora e, dopo una corroborante colazione con la famosa super soffice *cheescake* di Uncle Tetsu, vero e proprio idolo dei social, e un giro agli anime shop più vicini (i soliti Melon Books, Lashinbang, Animate, ma anche Jungle, Book Off e qualche no logo), prendiamo il treno in direzione Kokura, come da programma. Kokura è un'antica città castello e il centro di Kitakyushu, che ha visto il suo massimo splendore durante il periodo Edo (1603-1868), è conosciuta anche come "la città miracolata" perchè fu il bersaglio di riserva della bomba "Little Boy" il 6 agosto 1945 lanciata su Hiroshima, e graziata il 9 agosto quando, per via della scarsa visibilità, la bomba a lei destinata fu deviata su Nagasaki.

Non facendo più ritorno a Fukuoka ci siamo dovuti trascinare i bagagli appresso... E qui mi sa tanto che è opportuno aprire una piccola parentesi a beneficio di tutti i viaggiatori con valigia... Ne parlo a nel colonnino a destra di pagina 75! Ma intanto andiamo avanti... ►

SI PARTE DA OVEST
Nella pagina a fianco: una suggestiva panoramica di Fukuoka, una delle città più a ovest del Giappone, e la mappa con l'itinerario della nostra nippo-viaggiatrice; sopra: Kokura, l'antica città castello; qui a destra: uno dei Mandarake, la catena di negozi preferiti dall'universo nerd.

Immersi in un oceano di stelle...

Arrivati a Kokura, il pomeriggio è stato dedicato completamente all'immenso Leiji Matsumoto, e lo dico con una punta di nostalgia e commozione. Con il grande mangaka scomparso da pochi mesi, l'emozione di trovarmi in quei luoghi è stata ancora più amplificata e vivida, se possibile. Appena scesi dal treno alla JR Station, infatti è, stato chiaro che le opere del sensei sono non solo una delle attrattive locali, ma anche una solida testimonianza di stima della sua gente.

Matsumoto è nato nella città di Kurume, nella prefettura di Fukuoka, e ha trascorso la sua giovinezza proprio a Kokura. Non a caso, a pochi minuti di cammino si trova il Kitakyushu Manga Museum, incentrato per buona parte sulle opere del maestro, ma anche con un significativo tributo a Tsukasa Hojo (*Occhi di gatto*, *City Hunter*...) e Keiko Suenobu (*Life*, *Limit*...), che nella medesima zona hanno avuto tutti i natali.

Matsumoto dappertutto

Ma torniamo a noi. La stazione è letteralmente tappezzata di pubblicità e insegne con i personaggi del *Galaxy Express 999*, in quanto parte a orari stabiliti un treno "brandizzato" dalla monorotaia attigua. Non solo. C'è anche uno spot fotografico che riproduce in scala 1:1 il mitico controllore del treno e alcuni sedili dei viaggiatori. Riuscire a guadagnare uno scatto tutto per noi è stata un'impresa, l'afflusso di curiosi e viaggiatori è davvero continuo e incessante, ma alla fine, grazie alla complicità di alcuni simpatici visitatori autoctoni, ce l'abbiamo fatta.

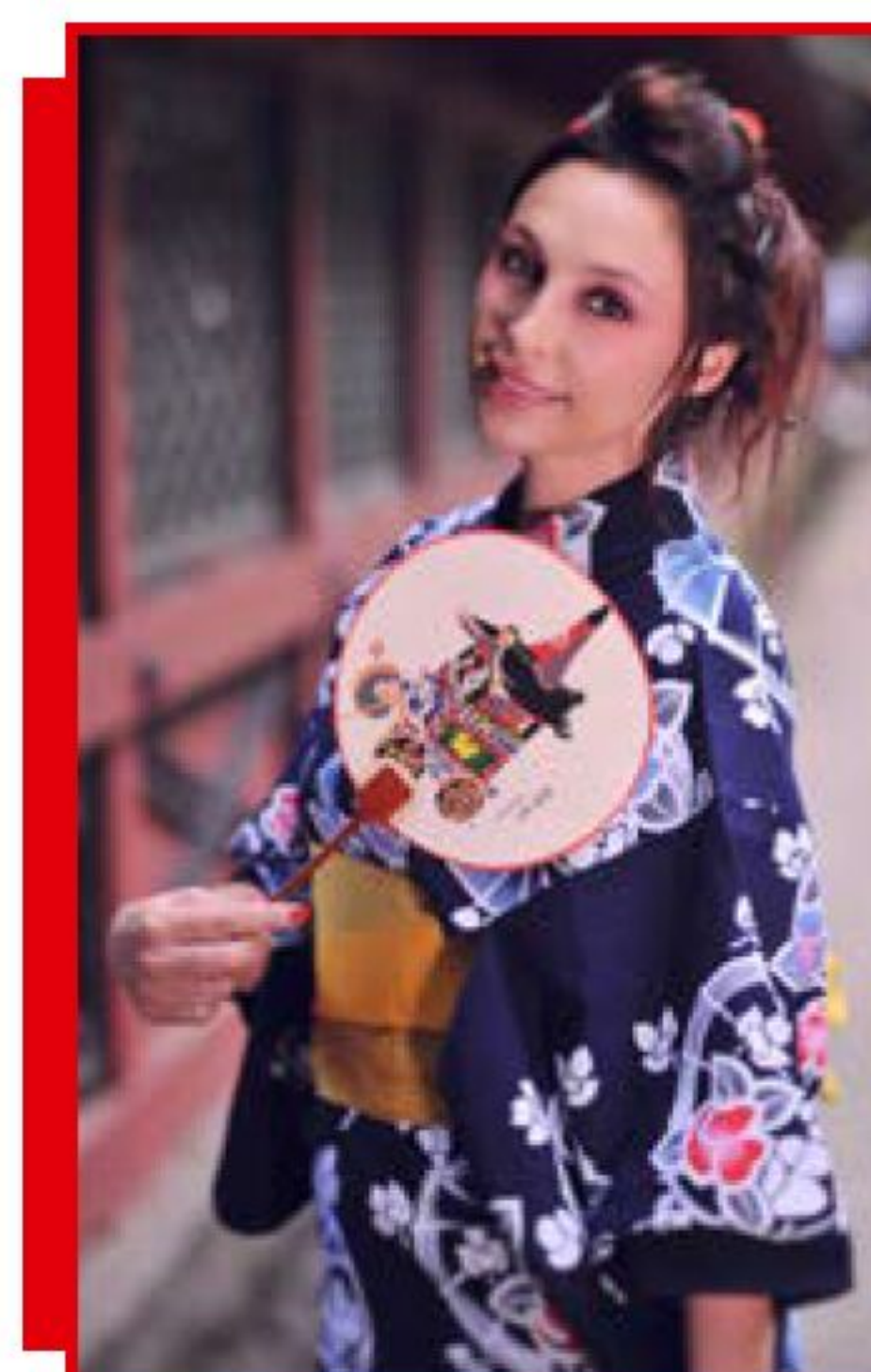
Peraltro, proprio alla stazione di Kokura, se prendeste lo *shinkansen* Sanyo – il famoso treno ultraveloce – potreste sentire prima della partenza proprio la struggente melodia di *Galaxy express 999*... All'esterno dell'edificio invece potete trovare, nel giro di pochi metri, due installazioni in bronzo raffiguranti Maetel (Maisha) e Tetsuro (Masai) e un imponente Capitan Harlock con sguardo fiero e mantello svolazzante. Ricordano un po' per fattura quelli visti all'Oizumi Anime Gate di Nerima a Tokyo nel quartiere degli anime.

Dopo tutti gli scatti di rito ci dirigiamo dunque verso il museo che dista circa tre minuti a piedi, ubicato al sesto piano di un edificio, una sorta di mall, chiamato "Aru Aru City", che ospita anche vari anime shop, sale giochi, locali e altre attività collegate al mondo anime.

Chicche stratosferiche!

Il corridoio dell'ingresso che porta al museo, è letteralmente costellato dei tipici cartoncini da disegno giapponesi, gli *shikishi*, originali, incorniciati alla parete, di tutti i mangaka che sono passati da lì. Si possono ammirare chicche stratosferiche, tra cui originali di Monkey Punch (l'autore di *Lupin III*), Matsumoto stesso ovviamente, Hiromu Arakawa (*Full Metal Alchemist*), Megumi Mizusawa (*Hime chan no Ribbon - Un fiocco per sognare un fiocco per cambiare* in Italia) solo per citarne alcuni.

UNA PARETE DI SHIKISHI
Qui sopra: alcuni dei bellissimi *shikishi* che esposti nel corridoio all'ingresso del museo, siete in grado si riconoscere i personaggi e gli autori?

Varcato l'ingresso, una statua, stavolta completamente a colori, del nostro Corsaro delle stelle è tra i punti fotografici più ammirati dell'intera esibizione. Il sapiente posizionamento delle luci, le musiche d'atmosfera, e perché no, anche l'esperienza pressoché solitaria, contribuiscono non poco a rendere la visita immediatamente immersiva e suggestiva nell'oceano di stelle che ci circonda. ►

Giorgia Vecchini è conosciuta nel mondo nerd per la sua prolifica attività come conduttrice, speaker, doppiatrice, content creator, grande collezionista ed esperta di cultura pop, specialmente anni '80 e '90, oltre che per la sua attività di Cosplayer (è stata prima campionessa mondiale nel 2005 al World Cosplay Summit in Giappone!).

MATSUMOTO LOVERS
In questa pagina: tracce del Leijiverse disseminate tra le strade di Kokura. Paradiso dei Matsumoto Lovers.

CONSIGLI DI VIAGGIO

BAGAGLI PESANTI? ECCO DOVE LASCIARLI

Vi accorgerete che tutte le stazioni giapponesi, oltre al classico deposito bagagli, sono dotate di comodi *coin locker*, vale a dire quegli armadietti orari a pagamento di varie misure in cui è possibile lasciare i propri effetti personali, senza doverseli scorrazzare in giro per l'intera giornata. Tuttavia, nelle stazioni più periferiche, gli armadietti di grandi dimensioni, grandi a sufficienza per contenere bagagli da viaggio per intenderci, sono in numero molto limitato e spesso già occupati. E allora, come si fa?

Fortunatamente ormai molte attività commerciali offrono il servizio di deposito bagagli anche extra stazione, un po' come succede in Europa, attività che si rivelano davvero salvifiche in alcune circostanze. In questo caso abbiamo approfittato dei servigi offerti da un locatario dell'edificio "Aru Aru City", dove avremmo dovuto comunque recarci più tardi. Quando prenotate questo tipo di servizi, prestate particolare attenzione agli orari sia di consegna che di ritiro, che possono essere molto differenti rispetto a quelli cui siamo abituati.

70.000 manga e nove... tombini!

All'interno si prosegue con filmati, tavole originali, *settei*, (l'equivalente giapponese dei *model sheet*), schizzi preparatori, *anime cel* (rodovetri), illustrazioni, fotografie e merchandising legato alle sue opere. Come spesso accade nei musei e nelle mostre non tutto è purtroppo documentabile, ma sicuramente i punti salienti sì.

Dentro un fumetto

Le altre sale che costituiscono il museo mostrano una collezione pressoché sterminata di manga (oltre 70.000!) a disposizione dei lettori in una sala dedicata e degli sfondi appositamente allestiti per farvi sentire come dentro un manga. Lo sfondo shojo pieno di rose e sbiriluccichini in classico stile *Versailles no bara*, per esempio, oppure lo sfondo shonen tipico dei manga action e di combattimento che ti fa avere un'aura potentissima, e via dicendo.

Mi sono divertita parecchio a provare vari scatti e filmati da varie angolazioni – e ho sicuramente perso tempo a fare foto più o meno sceme – ma tirando le somme direi che il tutto si visita tranquillamente in 45 minuti, a meno che non vogliate sedervi e immergervi nella lettura di qualche manga.

Molto spesso, infatti, viaggiatori che si trovano ad attendere coincidenze più lunghe di una mezz'ora vengono in visita al museo dato che, per poco meno di 500 yen – questo il costo dell'ingresso, che equivale a tre euro – si garantisce un ambiente tranquillo dove poter leggere in relax, potendo scegliere da una lista sterminata di titoli. L'orario di apertura è continuato dalle ore 11:00 alle ore 18:30, con ultimo ingresso alle ore 18:00. La giornata dedicata al sensei Matsumoto però non termina mica qui! Vi avevo anticipato che la città di Kokura gli ha reso omaggio in vari modi? A questo punto è il momento di parlare di una delle mie ossessioni: i tombini *_*!

I tombini giapponesi

Chi è stato in Giappone sa che i *manhole*, i coperchi di metallo che tappano appunto i tombini, spesso vengono decorati con veri e propri dipinti, come fossero delle piccole opere d'arte. Uno dei temi ricorrenti è la natura, declinata in tutte le sue forme: dalle vedute montane ai ciliegi in fiore e così via, oltre che qualche monumento cittadino particolarmente importante. Inoltre quasi ogni città vanta tombini con illustrazioni differenti, ma in molti casi gli artisti, tutti gli artisti, mangaka compresi, e le loro opere vengono "omaggiati", creando veri e propri itinerari a tema.

Va da sé che quest'operazione ha una chiara ambivalenza: da una parte arricchire di bellezza il patrimonio cittadino, onorando la natura o qualche illustre concittadino, dall'altro attirare turisti, suscitare interesse e far in qualche modo girare l'economia, specie in quei luoghi che esercitano meno attrattiva sui visitatori. Se per esempio voleste fotografare tutti quelli a tema *Pokémon* sparpagliati per l'arcipelago non vi basterebbero settimane!

ESPERIENZA IMMERSIVA
Sopra: la "nostra" Giorgia scarica un po' di adrenalina su uno sfondo tipicamente battle-shonen; a destra: due bellissimi disegni originali di Matsumoto Sensei.

Dedicati al Leijiverse

Tutto questo preambolo per dire che nel 2018 è stata installata una serie di nove tombini con le immagini dei manga più famosi del Leijiverse, raggiungibili con una comoda mappa che indica l'ubicazione precisa di ciascuno di essi, dislocati nei dintorni della stazione. I soggetti rappresentati sono: Capitan Harlock, Maetel, Tetsuro, Queen Emeraldas, Il controllore del Galaxy Express 999, Maetel e Tetsuro

Nel 2018 è stata installata una serie di nove tombini con le immagini dei personaggi più famosi del Leijiverse (la mappa si trova a pagina 75!)

insieme, Il Galaxy Express 999, una bella immagine di gruppo e il gatto di Matsumoto. Non siamo riusciti a vederli tutti per questioni di tempo, dato che gli incastri con i treni erano strettissimi, solo cinque su nove (sigh!) e tra quelli visti e fotografati, a mio modesto parare Maetel è quello più bello e li batte tutti, non a caso è anche l'unico replicato fedelmente all'ingresso del museo!

E con questo è arrivato il momento di fare una pausa e preparasi per la prossima tappa. Ci ritempriamo con un *bento* – la classica confezione di plastica trasparente con dentro del cibo, ormai tipica anche nei nostri supermercati – scaldato al volo nel vicino *Seven Eleven* – i negozi aperti dalle sette di mattina alle undici di sera – e ci dirigiamo verso una delle mete più emozionanti di questo viaggio che agognavo da quattro anni: Sakaiminato. Ma di questo parleremo nella prossima puntata.

La Fiera del Bambù Japan

a cura dell'**Ispettrice Gadget**

Dalla numismatica alla filatelica, dalla carta stampata alle figure, tutto ciò che un vero otaku dovrebbe sapere per tenere le sue collezioni sotto controllo e non lasciarsi sfuggire alcuna chicca!

#1

IL GREMBIULE DI SABRINA

Se quando seguivate le avventure di Johnny e soci in *Orange Road* (*È quasi magia Johnny!*) il vostro sogno era quello di indossare un grembiule come quello utilizzato all'Abcb, il locale dove lavorava l'affascinante Sabrina (Madoka) e si ritrovavano i protagonisti, sappiate che ora è ufficialmente disponibile!

#2

TI PAGO CON LADY OSCAR

Uscite nel 2007, per il 35° anniversario della serie, ma ancora di facile reperibilità, sono le monete di Lady Oscar. Il set contiene i vari coni in yen, e una moneta speciale con l'effigie del capitano della Guardia Reale, raccolte in un elegante cofanetto smaltato con illustrazioni di Riyoko Ikeda.

#3

GORGO SOTTO I MARI LOTTERA'...

...Hakka in terra ci difenderà! Dopo la Star Crow di Ian Koog, Action Toys ci propone anche la Star Copper di Sir Gorgo e la Starbood del possente Don Hakka. Con il trittico delle navicelle riunite siamo pronti a proteggere la principessa Aurora. *Must have* assoluti per tutti i fan di *Starzinger*!

#4

UN ARTBOOK IN NOME DELLA LUNA

È disponibile finalmente il nuovo artbook che raccoglie le splendide illustrazioni di *Sailor Moon* dell'autrice Naoko Takeuchi. "Sailor Moon Raisonné" contiene una selezione delle più belle artwork dell'artista dal 1991 al 2023, ovviamente tutte a colori, con una veste grafica elegante che da sempre contraddistingue le opere della mangaka.

#5

SUPER KAWAII!

La nuova frontiera del kawaii? Gli iconici titoli delle serie anime più amate con i personaggi protagonisti in versione super deformed. Non ci credete? Guardate questi *gashapon* di *Lamù*/ *Urusei Yatsura* e *Ranma ½*... Non sono adorabili!?

#6

MAETEL Q-POSKET

Q-Posket, graziosa linea economica di figure collezionabili di Banpresto, una sorta di risposta tutta giapponese ai famosi Funko Pop, propone la bella Maetel (Maisha) di *Galaxy Express 999*, disponibile in doppia colorazione.

#7

MAZINGA DA SPEDIRE

Gli eroi di anime e manga finiscono spesso sui francobolli nipponici e diventano piccoli tesori per i collezionisti. Ecco dunque Mazinga & co. fare bella mostra di sé su questa doppia emissione. Voi avreste il coraggio di usarli?

#8

MA CHE MAGIA DOREMÌ!

Continuano le repliche "memorize" degli oggetti magici delle "majokko" anni '90 e 2000. Doremì festeggia il 20° anniversario con il primo magico medaglione, di recente uscita, e la magica bacchetta musicale! Una linea per tutte le tasche, che coniuga qualità, fedeltà e immancabile effetto nostalgia.

UTENA
LA RAGAZZINA RIVOLUZIONARIA

Shojo Kakumei Utena: un progetto crossmediale che trova il punto massimo nella serie Tv, in Italia intitolata *La rivoluzione di Utena*. Una storia che, mixando azione, sentimenti ed esoterismo, racconta in modo visionario i drammi della crescita e dell'adolescenza...

di **MikiMoz Capuano**

Una rosa, una ragazza spadaccina che veste come un uomo all'alba di una Rivoluzione, un modello lesbo-femminista. Le similitudini con *Lady Oscar* sono però solo apparenti: *Utena* è un altro genere di opera, complessa e ricca di suggestioni artistiche, che raggruppa una serie televisiva, due manga, un film animato, un videogioco e un musical; spiriti diversi che si intrecciano in una storia affascinante, che merita di essere riscoperta...

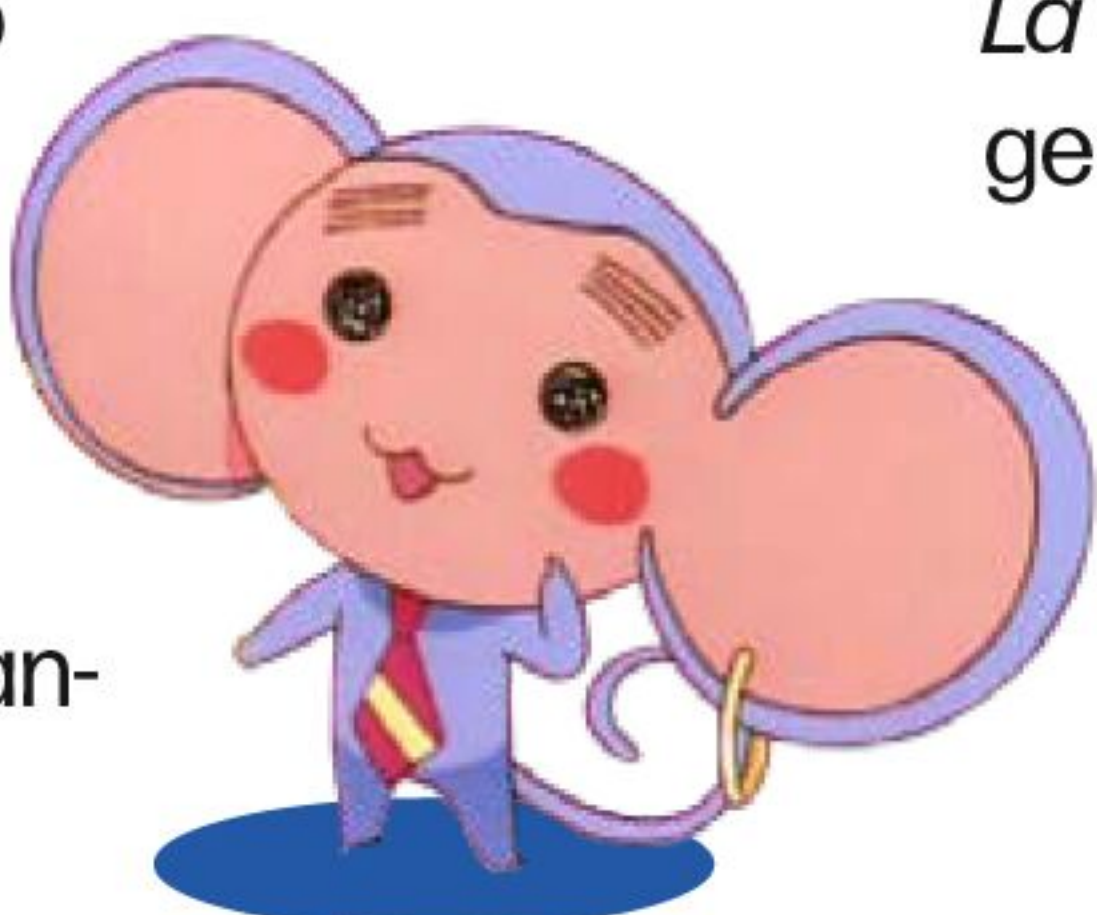
C'era una volta...

Rimasta orfana, la piccola Utena Tenjo venne consolata da un misterioso principe, che le asciugò le lacrime e le donò un misterioso anello: sembra l'inizio di una fiaba classica, sicuramente è l'inizio della storia raccontata in *Utena la fillette révolutionnaire*.

Già questo aspetto, così fuori dal tempo, lascia intuire il principio allegorico che muove l'intera messa in scena. Tuttavia, questi toni lasciano presto spazio alla modernità più attuale, con Utena che – ormai adolescente – giunge alla prestigiosa Accademia Ohtori. Istituto scolastico di ogni grado, è esso stesso la metafora di un micro-mondo chiuso su se stesso, con all'interno ulteriori ambienti esclusivi. Come il luogo di ritrovo del Consiglio Studentesco, o la misteriosa arena dei duelli, raggiungibile solo grazie a quel misterioso anello che Utena ricevette dal principe.

Senza quasi accorgersene, Utena si ritrova coinvolta in una sorta di gioco pericoloso: i membri del Consiglio portano il me-

desimo anello, e a turno si sfidano in duelli a fil di lama per conquistare un premio umano: Anthy Himemiya, definita la Sposa della Rosa. Ma perché tutti bramano questa ragazza? Qual è il suo ruolo e di che natura è il misterioso potere che riesce a incanalare? Cos'è la Spada di Dios e perché in cielo appare, come un misterioso ologramma, un castello capovolto? Questi misteri legheranno a doppio filo le trame dei protagonisti e soprattutto la vicenda principale, fino alla tanto bramata Rivoluzione.

YIN E YANG
Utena e Anthy rappresentano due facce della stessa medaglia; principio maschile e femminile; principe salvatore e vittima delle circostanze. La rosa è invece il simbolo di tutta la serie: è presente nello stemma dell'Accademia Ohtori, dove Utena studia, ma appare anche sull'anello donatole dal misterioso principe.

Principi e Spose

Fulcro dell'opera è il rapporto che si instaura tra Utena e Anthy Himemiya: conquistata forse per caso, la Sposa della Rosa andrà a vivere con la sua nuova "padrona", secondo i dettami di un regolamento che a Utena appare assurdo e disumano. Così come possono sembrarle assurde le continue sfide che i membri del Consiglio Studentesco le lanciano continuamente: tutti – sentendosi di volta in volta perduti, per qualche motivo – vogliono Anthy, perché la ragazza racchiude dentro di sé un potere capace di portare alla Rivoluzione.

L'amicizia tra Utena e Anthy evolverà, nel corso delle 39 puntate della serie, in un gioco di ruoli che permetterà sia alle ragazze sia agli altri personaggi di comprendere qual è la propria natura e il proprio posto nel mondo.

Le vecchie regole non contano

La rivoluzione di Utena stravolge gli schemi dell'animazione più classica, grazie a una messa in scena romantica, introspettiva ma anche trasgressiva. Di tanto in tanto, lo spettatore si ritroverà a seguire episodi dal tono assurdo, votati a un grottesco sopra le righe, delle deviazioni momentanee dalle trame principali, serie e drammatiche, ma che acquistano un preciso senso nella mitologia dell'anime.

Inoltre, le puntate riassuntive – un classico della serialità animata giapponese, e in *Utena* sono tre – trovano qui nuovi e intriganti modi per essere portate in scena, divenendo parte integrante del racconto. Tutto converge verso un finale in cui le storie di ogni personaggio trovano il loro compimento, così come i loro singoli destini e soprattutto la storia delle due protagoniste: Utena e Anthy.

Simboli e simbolismi

Fin da subito appare chiaro che *La rivoluzione di Utena* è un'opera che va interpretata, in una qualche maniera. Quello che accade nella trama – sostanzialmente una favola postmoderna che ridefinisce i ruoli dei personaggi – è da intendersi soprattutto in modo metaforico. I concetti esoterico-religiosi presenti in *Utena* sono da ricercarsi nella corrente dello gnosticismo: la storia raccontata, nella sua mitologia, sembra rifarsi proprio al concetto gnostico del ritorno a essere parte di Dio. ▶

Alle origini di *Utena*

Il progetto *Shojo Kakumei Utena* nasce a metà anni '90, grazie al collettivo di artisti Be-Papas, fondato dal regista Kunihiko Ikuhara, che nel 1996 termina la sua collaborazione con la Toei Animation (aveva diretto diverse serie e un film di *Sailor Moon*). Assieme a lui Yuichiro Oguro, lo sceneggiatore Yoji Enokido, il disegnatore Shin'ya Hasegawa e la mangaka Chiho Saito.

È proprio *Sailor Moon* l'opera che, in un certo senso, spiana la strada a *Utena*. Dopo la terza stagione, *Sailor Moon e il cristallo del cuore*, che Ikuhara dirige con l'estro a briglia sciolta (e non è un caso che la stessa *Utena* avrà in sé echi provenienti proprio da quella serie, ricca di esoterismo religioso e riferimenti alle apocalissi, nonché di una regia spesso declinata al burlesco e al grottesco), il regista affronta anche la quarta stagione, *Sailor Moon e il mistero dei sogni*, e vorrebbe dirigerne anche il film correlato, ma la Toei è perplessa: la trama è troppo ardita. Così Ikuhara lascia e inizia a costruire la storia di una nuova eroina, che a ben vedere ha in comune più di una caratteristica (estetica e concettuale) con l'epopea di *Sailor Moon*.

Splendida la colonna sonora dell'anglo-giapponese J.A. Seazer, che spazia tra musica classica e metal. I duelli sono "descritti" da strambi cori che citano miti e fatti storici

TEAM ELEGANZA
Un gruppo unito contro pericolosi nemici: è questo il Team Eleganza, che secondo le intenzioni iniziali dell'autore avrebbe dovuto prendere il posto lasciato vacante dalla fine di *Sailor Moon*.

Una nuova storia che inizialmente, però, era ancora qualcosa di diverso rispetto al risultato finale: una ragazza spadaccina in lotta, col Team Eleganza, contro un fantomatico Confine del Mondo e i suoi emissari: Pazolini, Lady Dune, Jeanne, e il misterioso Silver Mask. Di quel progetto preliminare restano solo degli sketch di Chiho Saito.

Il Confine del Mondo

Presente in tutta la saga di *Utena*, il Confine del Mondo è un'identità misteriosa che si occupa di gestire i duelli, spingendo i membri del Consiglio ad affrontarsi tra loro per ottenere la Sposa della Rosa. Ikuhara si portò dietro questo concetto proprio da quel film di *Sailor Moon* che la Toei non gli fece realizzare: in quella storia mai prodotta, Sailor Neptune sarebbe caduta in un sonno profondo al Confine del Mondo, e Sailor Uranus avrebbe dovuto rubare i tre Talismani alle altre guerriere per risvegliare la sua compagna.

In un rodeo finale, avremmo visto una sfida tra Sailor, in groppa a un Pegasus bianco e un Pegasus nero. Tracce di questi particolari le possiamo ritrovare proprio nella prima sigla d'apertura di *La rivoluzione di Utena*, dal titolo *Rinbu – Revolution*, che ci offre anche interessanti chiavi di lettura (oltre che riferimenti freudiano-sessuali).

Quattro archi narrativi

L'anime di *Utena* si divide in quattro archi narrativi, quattro saghe tutte collegate tra loro che descrivono inizio, svolgimento e fine della storia. Il primo (*Saga del consiglio studentesco*, ep. 1-13) introduce i personaggi, le loro ambizioni e le loro aspirazioni; il secondo (*Saga della rosa nera*, ep. 14-24) compie un passo in avanti, tra introspezioni e psicanalisi: seguendo un seminario, le vittime regrediscono fino al nucleo dei loro sentimenti più oscuri e profondi.

Il terzo arco narrativo (*Saga di Akio Ohtori*, ep. 25-33) prosegue in modo ancora più deciso lungo questa pista: un bolide rosso fuoco lanciato nella notte è un simbolo sessuale (e non mancano altri riferimenti quasi espliciti). Il quarto arco è la breve *Saga dell'Apocalisse* (ep. 34-39): qui viene narrata la verità sul Confine del Mondo, sulla Sposa della Rosa, sul principe e tutta la storia che ha interessato Utena e, come accennato nelle pagine precedenti, qui i personaggi assumono i loro ruoli definitivi e la Rivoluzione, tanto bramata, mette la parola fine a una storia tanto intensa quanto particolare.

CHIAVI DI LETTURA

La sigla iniziale punta l'accento sulle metafore e sul simbolismo; in alcune scene è possibile scorgere le tracce di una idea (il rodeo tra i due Pegasus, bianco e nero) che il regista avrebbe voluto inserire in *Sailor Moon*.

IL MANGA MENO VISIONARIO, PIÙ ROMANTICO

Il fumetto, in cinque volumi disegnati da Chiho Saito e scritti dai Be-Papas, segue solo in parte le vicende dell'anime, spesso attraverso dettagli differenti e minor complessità generale; regala però un primo capitolo, del tutto assente nella versione televisiva, che ci mostra come Utena viva prima di approdare all'Accademia Ohtori.

L'opera realizzata dalla Saito non può però permettersi la visionarietà concessa dall'animazione, accontentandosi di regalare al pubblico uno *shojo manga* dalle atmosfere intriganti e sognanti, concentrandosi forse maggiormente sul lato romantico della vicenda, senza contemplare alcuni risvolti e personaggi presenti in Tv.

In Italia è arrivato nel 1999 per la Star Comics, sulla collana «Kappa Extra»; nel 2020 la stessa casa editrice lo ristampa in una edizione deluxe in tre volumi, arricchita da contenuti inediti. Il manga legato al film, invece - un volume unico sempre della Saito e Be-Papas - è stato pubblicato dalla Dynamic Italia nei primi anni 2000.

Quelli tra palco e realtà

La rivoluzione di Utena è un'opera molto teatrale, sia nella sua drammaticità, sia nella meta-narrazione. Veri e propri intermezzi, con giochi d'ombre, sottolineano gli aspetti più importanti presenti in ogni episodio. E, come in un vero teatro, anche *Utena* ha il suo palcoscenico, che è il mondo chiuso dell'Accademia Ohtori, con la sua estetica neoclassica a cui si aggiungono oggetti contemporanei (registratori, microfoni, telefax, cocktail, computer, ascensori...).

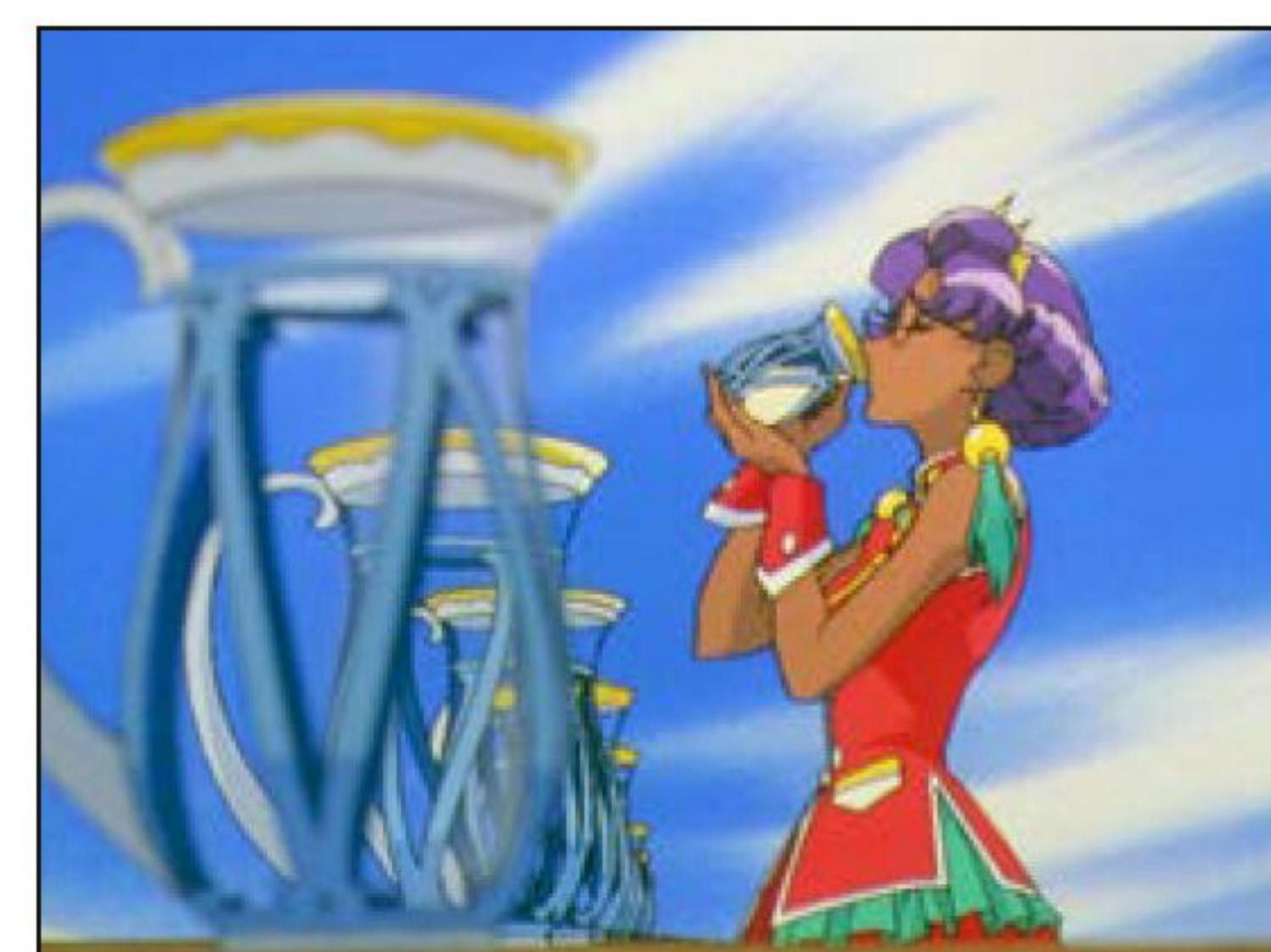
Qui si muovono, tra gli altri, l'affascinante e ombroso Touga, suadente principe imperfetto; il violento Saionji, incline a una tossica gelosia; l'algida Juri, dilaniata dalla dipendenza da un amore impossibile; Miki, così tanto imprigionato in un idilliaco passato da ricercarlo in nuove persone; Nanami, immatura sorella di Touga, a lui legata da un sentimento morboso; Akio, il bello e tenebroso presidente dell'Accademia Ohtori.

Tutti loro, personaggi principali, si intrecciano agli altri secondari (ma non per questo meno importanti o interessanti, anzi) e soprattutto, puntata dopo puntata, concorrono a tracciare il cammino/destino di Utena e Anthy.

Il Confine del Mondo è un'identità misteriosa, che si occupa di gestire i duelli, spingendo i membri del Consiglio ad affrontarsi fra loro per ottenere la Sposa della Rosa, un concetto preso da un film di *Sailor Moon*, mai realizzato prima

L'edizione italiana

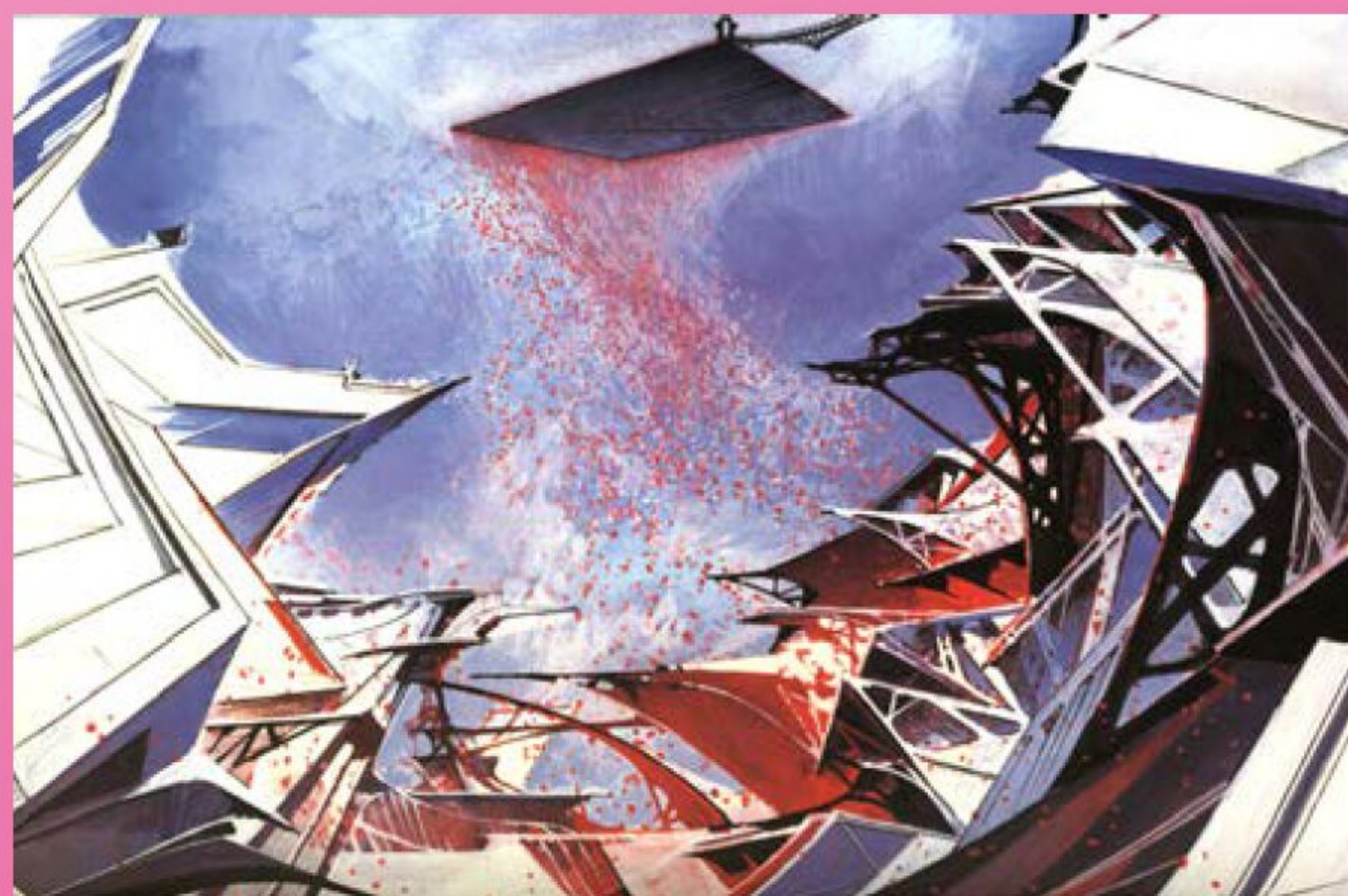
L'anime di *Utena* arriva direttamente in Vhs per Yamato Video, nel 2001. Dieci volumi che verranno riproposti in Dvd, dal 2004. Sembrava che anche Mediaset fosse interessata al titolo, desistendo poi dal proporlo forse a causa dei contenuti troppo "arditi", impossibili da modificare. Negli anni si sono rincorse voci su una messa in onda integrale su Italia 1, mai avvenuta; annunciata invece quella su Gay.Tv, ma anch'essa mai avvenuta. *La rivoluzione di Utena* è stato infine trasmesso nel 2010 sul canale satellitare Man-Ga di SKY. A oggi, la serie non è mai passata sulle Tv in chiaro.

INTROVABILE!
In alto: oltre alle videocassette e ai dieci volumi in Dvd, la Yamato ha raccolto *La rivoluzione di Utena* in due cofanetti "Memorial Box", oggi introvabili. A sinistra: i membri del Consiglio Studentesco: Kyoichi Saionji, Juri Arisugawa, Touga Kiryu e Miki Kaoru. Con loro, il topo-scimmia Chu-Chu, mascotte della serie.

APOCALISSE ADOLESCENZIALE

IL FILM

Utena The Movie - Apocalisse adolescenziale, uscito circa due anni dopo la conclusione della serie televisiva, è una rilettura che riscrive, decostruisce e si interseca con quest'ultima, costituendo uno dei pochi casi di remake che è anche una storia con una visione alternativa all'anime, ma completamente sovrapponibile a questo, dove nuovi dettagli vengono alla luce e ciò che nella serie era appena citato viene qui reso in modo del tutto esplicito.

In questa versione della vicenda, sempre a opera di Ikuhara e del gruppo Be-Papas, predominano atmosfere oniriche e surreali; si gioca costantemente con le suggestioni (anche musicali) e la mitologia della serie televisiva, divenendone una rifinitura ma anche un'alternativa possibile, comunque fruibile a sé.

Il film è, sostanzialmente, l'ultimo tassello di quel puzzle che è la versione animata di *Utena*. Uscito in Italia per la Dynamic, che ha utilizzato doppiatori diversi rispetto a quelli della serie andata in onda in Tv, oggi è disponibile in streaming sul canale Anime Generation di Prime.

NUOVE ARCHITETTURE
Nel film, l'Accademia Ohtori cambia aspetto divenendo un intricato labirinto brutalista/futurista dove tutto è in movimento, persino le lavagne nelle aule. Alcuni scorci restano però uguali a quelli visti negli episodi televisivi.

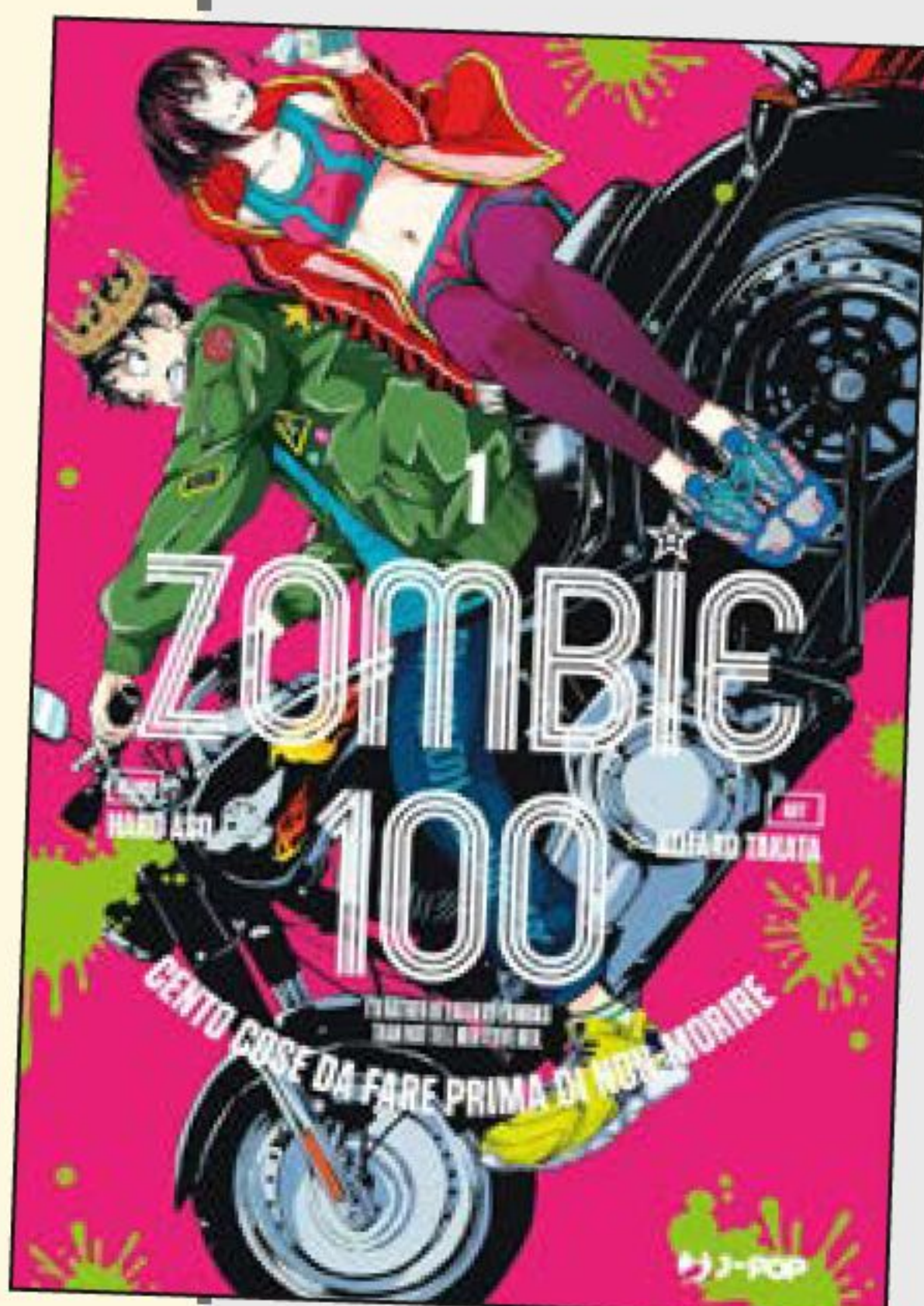
Recensioni

a cura di **Alessandro Bottero**

ZOMBIE 100 – CENTO COSE DA FARE PRIMA DI NON-MORIRE (serie in corso)

Haro Aso – Kotaro Takata

J -POP · € 5.90

Fai un lavoro che non ti piace. Ti sfruttano. La tua vita è un disastro. Il suicidio sembra l'unica alternativa. Cosa potrà salvarti? Una bella e saporita apocalissi zombie in piena regola. Akira era già uno zombie. I suoi sogni erano morti, e stava morendo anche lui. Ma il crollo di tutto, e la sfida continua dei morti viventi gli ha ridato la voglia di essere vivo. È impossibile morire quando ci si sente così vivi. Ottimo manga, e anche buon adattamento anime. Il lungometraggio live action forse è un po' schematico, dovendo condensare la storia in due ore, ma si lascia vedere.

VINO DI ZUCCA (serie in corso)

Mitsuru Miura

TOSHOKAN · € 6.90

Inedito per oltre 40 anni, Toshokan porta in Italia il manga *Vino di Zucca* da cui è tratta l'omonima serie animata. La buffa e tenera storia di amore tra Elle e Shunsuke, lei matronale e molto più alta di lui, non può che far sorridere i lettori. Due adolescenti che malgrado tutte le evidenti differenze, che in teoria renderebbero impossibile il loro amore, si innamorano, riescono a dichiararsi e vivono una storia, tra pregiudizi e ostacoli che la vita scolastica mette loro davanti. Pur con qualche anno sulle spalle, il manga di Miura è ancora fresco e capace di rallegrare il lettore. L'amore non è sempre tragico e senza speranza. A volte basta solo un goccio di vino. Di Zucca.

STAR SHOCK LA MINACCIA DELL'HATER

Mazzetti – Dav – Settimj – Masaya

TORA · € 16.90

È possibile trasformare una fumetteria in un fumetto, e i gestori della stessa in protagonisti di un'avventura tra il fantasy e il manga surreal-comico? Apparentemente sì, e Tora continua a proporre le avventure del gruppo di Starshock. Dopo lo speciale uscito nell'autunno 2023 ecco una vera e propria graphic novel che vede il coinvolgimento di Alessandro Mazzetti, Dav e Roberto Settimj ai testi e Martina Masaya ai disegni. Lo stile è un mix tra il kawaii e il chibi, e la storia scorre leggera. *La minaccia dell'Hater* è un racconto che vede trionfare i buoni sentimenti, ma forse avrei dato maggior spazio all'Oscuro Turista, personaggio con molto potenziale.

LOVE ME KNIGHT – KISS ME LICIA

Kaoru Tada

NIPPON SHOCK · € 13

Musica, rock, amore, Giappone. Mullet, e capelli laccatissimi. *Love me Knight* è un'immersione negli anni '80, come li vedeva una giovane mangaka, in procinto di spiccare il volo. Dal manga, successivamente fu tratto l'anime *Kiss me Licia* e ancora dopo la J-Sitcom omonima con Cristina d'Avena, di cui proprio su «Japan Magazine» presentiamo i fotoromanzi. Questa versione di Love me Knight, tutta a colori, è stata realizzata nel 2018 come celebrazione dell'opera e dell'autrice morta nel 1999 a soli 38 anni, ed era finora inedita in Italia. Prodotto leggero, con quella punta di nostalgia che lo rende perfetto per «Japan Magazine».

DEKO-BOKO SUGAR DAYS (serie in corso)

Yusen Atsuko

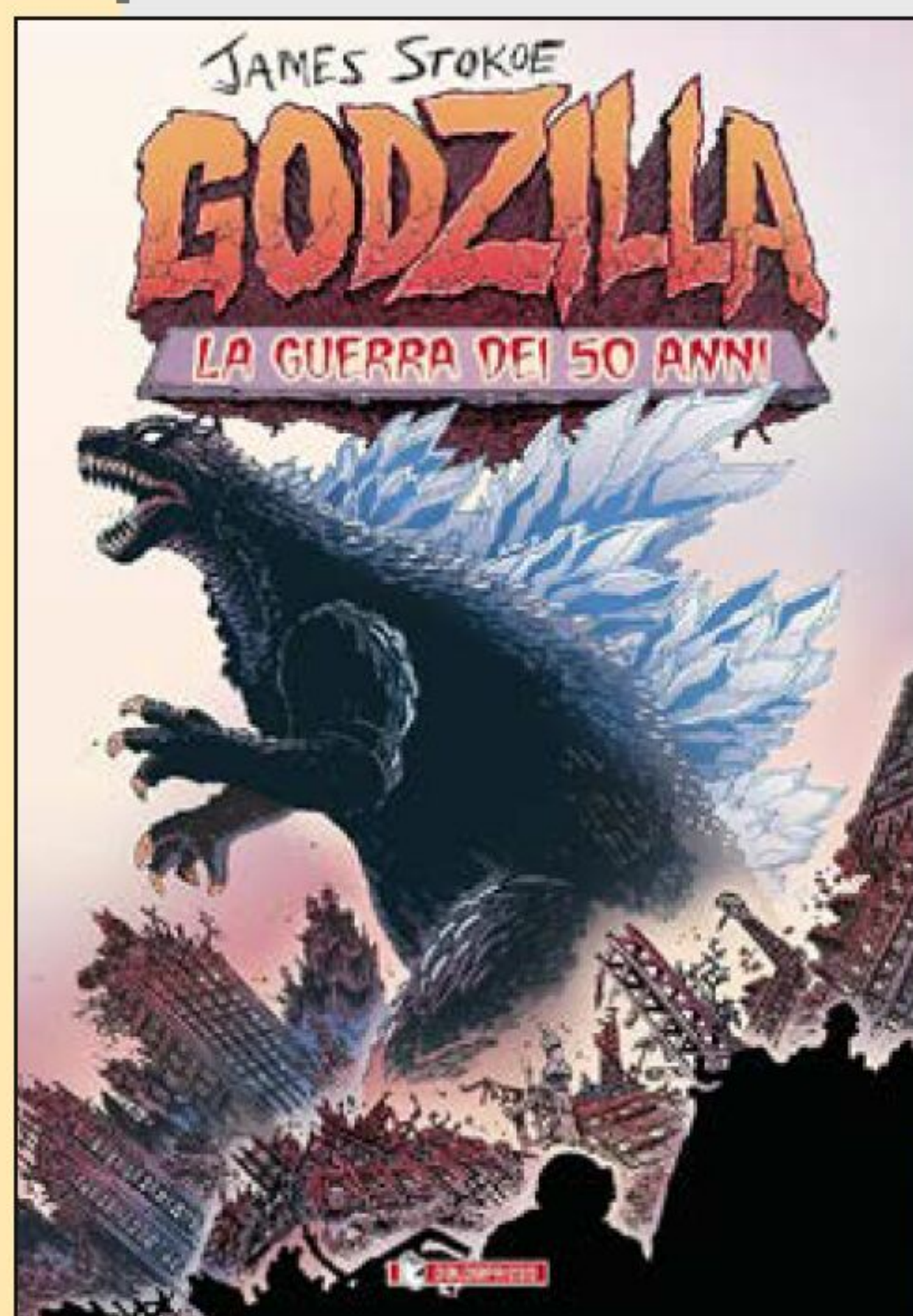
SENSEI · € 7.90

Ancora una proposta del genere Boys' Love che arriva da Sensei. La storia d'amore tra Yujiro e Rui sembra perfetta. Yujiro serio, dedicato al Judo a livello semi professionistico, e Rui sempre allegro e felice. È l'ultimo anno del liceo, e per i due innamorati si tratta di quel periodo di passaggio dalla tarda adolescenza all'inizio della maturità. Yujiro è deciso a far sì che la loro storia divenga qualcosa di davvero coinvolgente, mettendo da parte le schermaglie amorose da ragazzini, per passare a un livello più coinvolgente. Ma come reagirà Rui, quando l'amore lo porrà di fronte a scegliere se diventare adulto prima di quel che forse credeva? L'amore quando ti prende ti porta con sé. Ma dove?

GODZILLA – LA GUERRA DEI 50 ANNI

James Stokoe

SALDAPRESS · € 9.90

All'interno del catalogo Saldapress da qualche tempo è nata la sezione RamenBurger. In effetti, ma forse in Saldapress lo sanno già, nei ristoranti fusion più avanzati l'idea di ramenburger, ossia una fusione tra oriente e occidente (non col ramen, ovvio, visto che il brodo non va bene nei panini), è già realtà. RamenBurger è, come dice lo slogan dell'etichetta, "la bellezza e la qualità dei fumetti Saldapress con un nuovo formato, una nuova edizione e un nuovo gusto manga". Il formato infatti è quello tipico dei tankobon, rigorosamente in bianco e nero. Quale prodotto migliore per parlare di RamenBurger se non Godzilla, in una delle miniserie migliori realizzate da IDW? Testi e disegni di James Stokoe. Mostri senza economia e botte da orbi per tutto il volume. RamenBurger molto gustoso.

AKANE-BANASHI (serie in corso)

Yuki Suenaga – Takamasa Moue

J-POP · € 6.90

La storia di un padre e una figlia. Ma anche di recitazione, teatro, parole e relazioni. Il Rakugo è un genere teatrale tipico del Giappone, in cui un attore (il Rakugo-ka) recita un monologo comico seduto, avendo come elementi di scena solo un ventaglio e un pezzo di stoffa. Simile come concetto alla Stand Up Comedy, il Rakugo è un modo per intrattenere in modo informale. Un teatro di strada, popolare, lontano dal raffinatissimo Kabuki. Il manga proposto da J-Pop racconta la storia di Akane, figlia di un Rakugo-ka, che sogna di seguire le orme del padre, e per questo inizia un percorso di formazione. Ma la formazione del Rakugo-ka è semplice: vivere in pieno la vita, ed entrare in contatto con gli altri. Nulla di più facile. O di più difficile.

FANGIRL

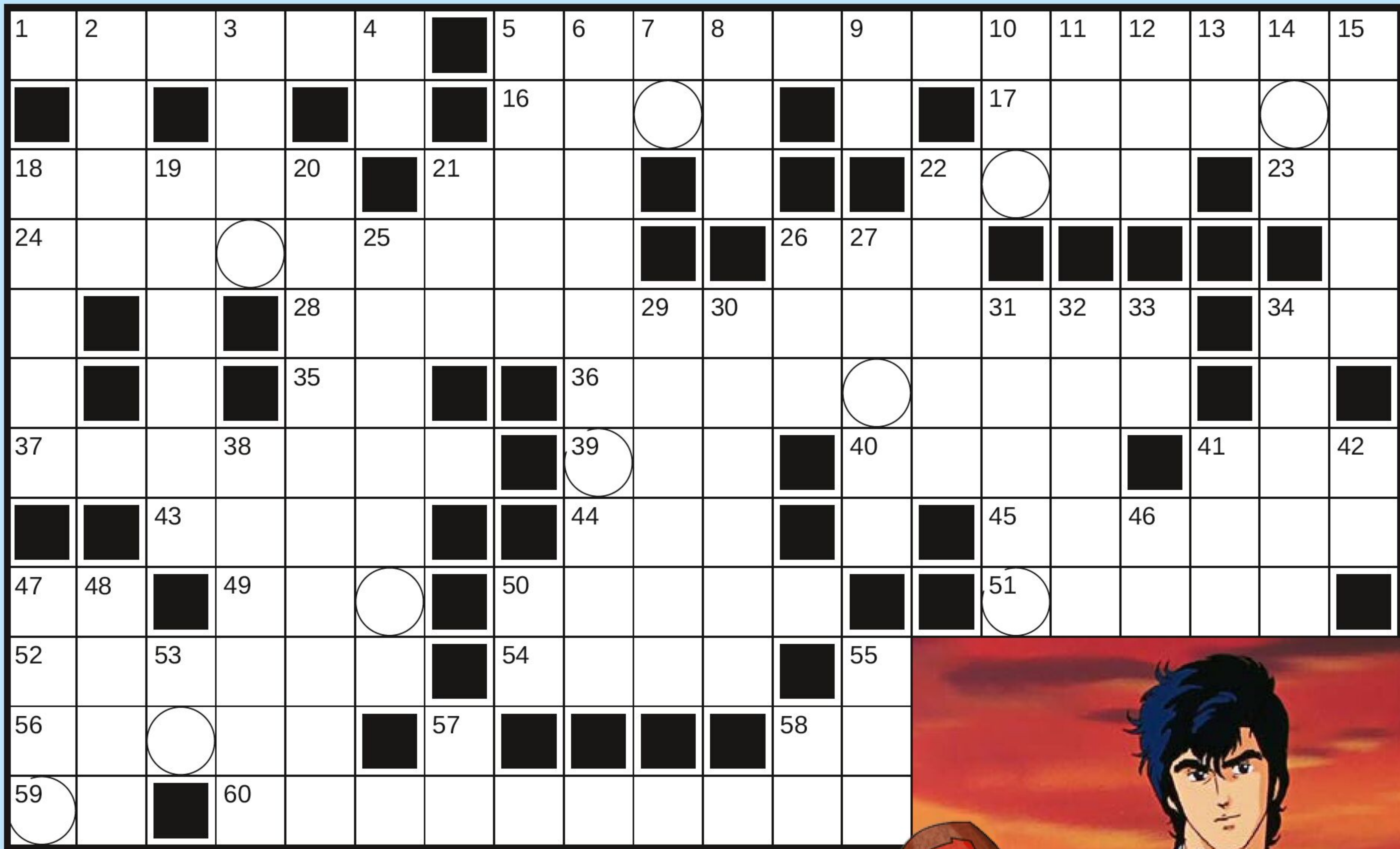
Sam Maggs – Gabi Nam

TUNUÉ · € 14.50

Adattamento in stile manga del bestseller di Rainbow Rowell pubblicato in Italia da Piemme, è una storia che parla di scrittura, del sentirsi parte di una comunità, e dell'essere fan. Cath è una fan dei romanzi di Simon Snow, e questo la spinge a scrivere fanfiction, in cui mette tutta la sua passione e il suo cuore. Ma per gli scrittori veri, e per chi insegna scrittura nei college, la fanfiction è la forma di vita più infima dell'universo, e chi la produce è pari a chi scarica rifiuti tossici nelle campagne: la fanfiction sono i rutti di illetterati, che invece di dedicarsi ai grandi classici sprecano carta e tempo a imbrattare pagine con scene risapute e personaggi fatti con lo stampino. O forse non è così, e qualsiasi scrittura è un atto di amore, un dare se stessi in dono a chi ci leggerà? Cath dovrà lottare per superare i pregiudizi e non è detto che ce la faccia. Interessante adattamento in stile manga, opera di due autori Usa, che dimostra come il manga sia un linguaggio ormai globale.

CRUCIOTAKU

Un cruci-otaku per veri appassionati, tra cultura, tecnologia e soprattutto anime e manga di altissimo livello: che goduria! Una volta completato il cruciverba, nelle caselle cerchiate si leggerà il nome del manga/anime al quale appartiene il personaggio che vedete raffigurato (ricordate chi è la donna con il martello gigante nella caricatura?).

1	2		3		4	■	5	6	7	8		9		10	11	12	13	14	15
■		■		■		■	16		○		■		■	17				○	
18		19		20	■	21			■		■	■	22	○			■	23	
24			○		25				■	■	26	27		■	■	■	■	■	
	■		■	28					29	30				31	32	33	■	34	
	■		■	35		■	■	36				○					■		■
37			38				■	39 ○			■	40				■	41		42
■	■	43				■	■	44			■		■	45		46			
47	48	■	49		○	■	50					■	■	51 ○					■
52		53				■	54				■	55							
56		○			■	57	■	■	■	■	58								
59 ○		■	60																

ORIZZONTALI

1 Il manga del ragazzo pescatore - **5** La solcano i pirati di *One Piece* per cercare il tesoro di Roger (5,8) - **16** Lo è Chopper nella prima edizione italiana di *One Piece* - **17** L'altro nome di Milord in *Sailor Moon* - **18** Un manga del 2021 ambientato in una scuola - **21** Era la sigla della Germania Est - **22** Non credenti - **23** Prima e quarta di Sailor Moon - **24** Il manga ispirato a Maria Antonietta (4,5) - **26** Lo è il Quindecim nel manga *Death Parade* - **28** Sono sette nella serie di *Dragon Ball* (5,3,5) - **34** Testa di Persia - **35** Una sillaba di Magnemite - **36** Rumiko, la scrittrice giapponese soprannominata "la Regina dei Manga" - **37** La protagonista femminile del manga *Detective Conan* (3,4) - **39** Una porta del PC (sigla) - **40** Li rosicchia il cane - **41** Tre lettere che precedono Brief in *Dragon Ball* - **43** Veloce imbarcazione da regata - **44** Ripetuta è una mosca - **45** Lo è il conto che non torna - **47** L'inizio di *One Piece* - **49** Il nome di Kamonohashi, protagonista dell'omonimo manga - **50** Operazione che toglie le pieghe - **51** Lo è lo schermo di un iPad - **52** Una città andalusa - **54** Una canzone... inglese - **56** Poeticamente ansiosi - **58** Iniziano Victor e Itachi - **59** Fine di Madara - **60** Studioso della cultura e della lingua giapponese.

VERTICALI

2 Un luogo in cui è ambientato il manga *A Silent Voice* - **3** Lo è Milly, protagonista del manga *Milly, un giorno dopo l'altro* - **4** Cuore di amiche - **5** Il dispositivo usato dalle Mamme e dalle Sorelle nel manga *The Promised Neverland* - **6** Perdipiù, per giunta - **7** Iniziano *Trigun* e *Chobits* - **8** Il Turner della CNN - **9** Prima e terza del manga - **10** Greenwich Mean Time - **11** Il titolo originale del manga *La stagione delle piogge* - **12** Sigla di una storica azienda statale - **13** Ricorda un noto mago - **14** La serie tv dei delitti imperfetti - **15** Sette isole italiane - **18** Il nome del magico gatto nero del manga *Soul Eater* - **19** Ricchi di fronzoli - **20** Studia l'origine e l'evoluzione dell'universo - **21** Remote Code Execution - **22** Città francese sede di un festival di manga - **25** Vorace pesce dai denti aguzzi - **26** Il chiacchiericcio nei fumetti - **27** Fatto apposta (2,3) - **29** Il regista di *Rififi* - **30** Anita, celebre attrice - **31** Ciascun elemento dell'attivo in bilancio - **32** Un animale dormiglione - **33** Le hanno forti e deboli - **34** Porto dell'Australia occidentale - **38** Come i valori da rispettare - **41** Il computer fisso della Apple - **42** Alla fine del discorso - **46** Poco rumoroso - **47** Il Sy attore di *Quasi amici* - **48** I nomi di Komatsu e Osaki, le protagoniste dell'omonimo manga - **50** Le gemelle in classe - **53** Articolo per lettrici - **55** Lo è Paperone - **57** Inizio di mandala - **58** Le prime consonanti in viaggio.

IL CRUCIPUZZLE DI DR. SLUMP & ARALE

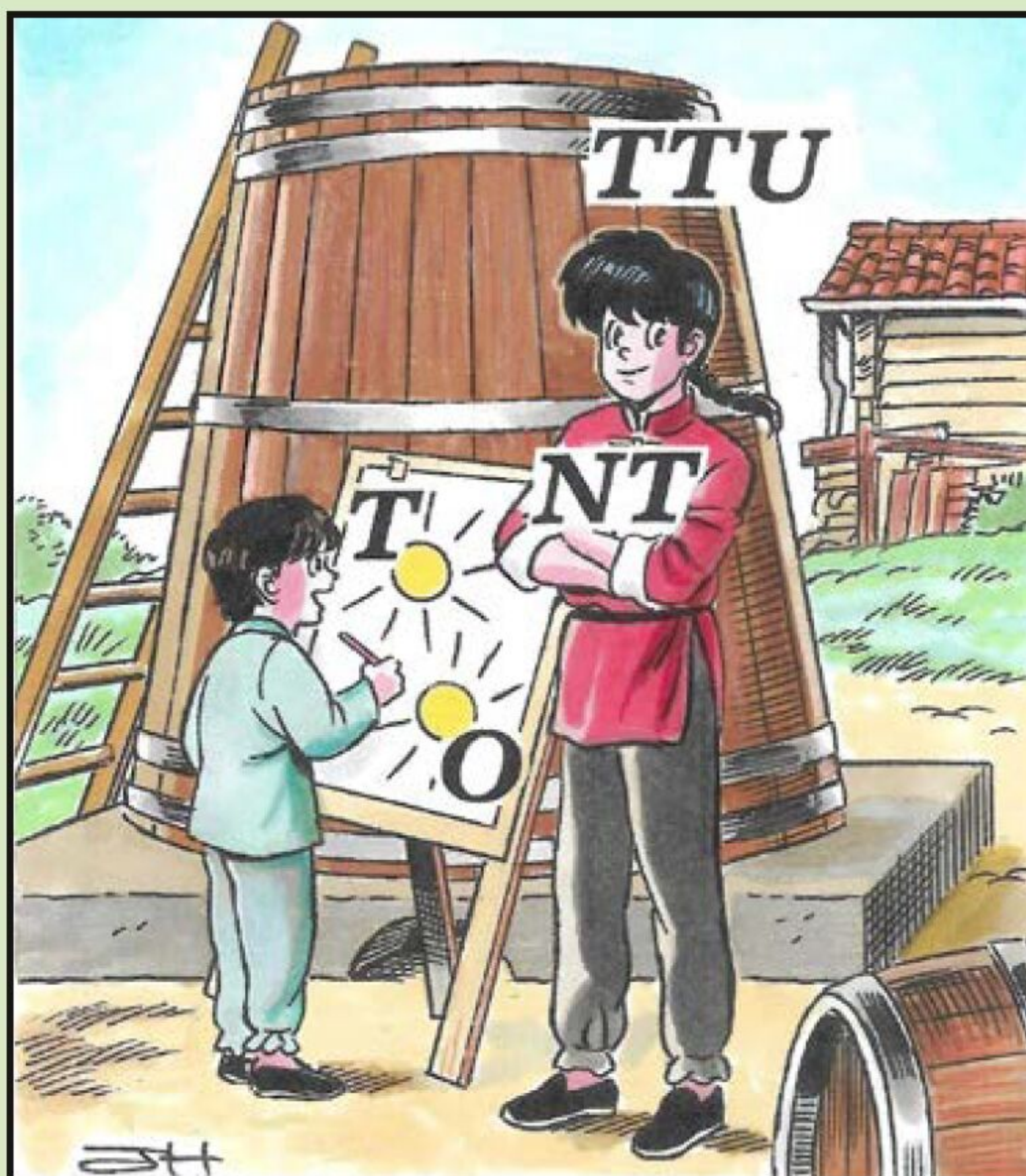
I	B	A	R	U	T	A	I	L	G	I	P	A	C
N	A	M	A	P	P	U	S	W	M	E	E	K	O
G	R	L	L	A	B	N	O	G	A	R	D	I	N
E	B	A	L	L	O	M	A	E	K	I	R	M	G
N	I	I	V	O	K	D	K	S	U	P	E	I	E
U	E	D	I	I	T	I	A	O	S	M	V	D	G
A	R	O	L	M	L	T	N	G	A	A	O	O	N
M	E	R	L	E	Y	O	E	A	Y	R	S	R	I
A	R	A	A	R	K	M	S	P	U	D	S	I	L
Y	O	P	G	P	O	U	R	A	S	G	O	N	A
I	T	H	G	O	O	E	S	A	N	A	R	O	M
R	N	P	I	V	I	O	C	I	H	C	C	I	I
O	E	I	O	A	N	A	E	I	P	C	E	S	N
T	V	N	U	I	P	N	N	A	L	H	A	U	A
A	N	G	D	A	N	N	E	J	D	A	I	R	I
R	I	U	C	E	K	A	M	E	R	N	P	T	F
I	U	I	T	M	S	C	A	P	O	L	O	N	F
K	T	N	E	T	U	R	U	S	T	P	I	I	U
A	A	O	T	A	L	A	O	N	I	B	M	A	B

Cerca e cancella le parole della lista all'interno dello schema, che possono essere scritte in orizzontale, in verticale, in diagonale, dall'alto in basso e viceversa, da destra a sinistra e da sinistra a destra. Le lettere che restano, ti daranno il nome della famosa rivista giapponese sulla quale fu pubblicato *Dr. Slump & Arale* dal 1980 al 1984 .

AKANE
AKIRA TORIYAMA
A MOLLA
ANTENNE
ASPETTO
BAMBINO ALATO
BARBIERE
BIONDA
BUFFI ANIMALI
CAPACITÀ
CAPIGLIATURA
CHARMY
CONGEGNI
CROSSOVER
DINOSAURO
DITO
DRAGON BALL
DRAMPIRE
GACCHAN
GUAI
INGENUA
INTRUSIONI
INVENTORE
KIMIDORI
LICEO
MAKUSA
MIOPIA
PAGOS
PARODIA
PINGUINO
PISUKE
PREMIO
REMAKE
SCAPOLO
SCENE
SUPPAMAN
TSURUTEN
UOVO
VILLAGGIO

REBUS ½

di James Hogg

1-Rebus (3 1'7)

2-Rebus (6 4 4 9)

LE SOLUZIONI SONO A PAGINA 98!

YATTAMAN IL FILM

Nel 2009 viene messo in produzione il live action di *Yattaman*. Folle, surreale, con una recitazione sopra le righe e del tutto in linea con lo stile dell'anime omonimo, diventa uno dei grandi successi della stagione cinematografica 2011 in Giappone. Non si scherza con Miss Dronio.

di **Alessandro Bottero**

IMMAGINI: © Horipro, J Storm, Nikkatsu, Officine UBU

Sembra quasi che prima del MCU (Marvel Cinematic Universe), i film con attori in carne e ossa tratti dai fumetti non esistessero. E invece il filone di film ispirati e/o tratti dai fumetti ha una lunga storia alle spalle. Sia in Occidente che in Oriente. I live action movie, pellicole che cercano di dare una versione in carne ossa di manga o anime, esistono da decenni, e non è stata sicuramente la Marvel a far nascere il genere in Giappone.

Live action vs cinecomic

Va comunque detto che tra cinecomic e live action manga/anime esistono differenze di impostazione e di sostanza. Senza dilungarci troppo oggi limitiamoci a dire che se nei cinecomic Usa lo sforzo è quello di usare la CGI per una replica quanto più possibile iperrealista del "reale fumettistico", sia nei personaggi che nell'oggettistica di contorno, nei live action orientali invece di far diventare il più reale possibile i fumetti tendono a rendere più surreale possibile la realtà raffigurata. Se l'Occidente tenta di rendere reale la fantasia, l'Oriente invece si sposta verso l'opposto, e la raffigurazione del fantastico è essa stes-

JANET E GANCHAN
Qui sopra: Aki Fukuda (sinistra) e Sho Sakurai (destra) nei panni rispettivamente di Yatta 2 e Yatta 1. A sinistra: il Dvd originale presenta diverse versioni come immagine sul supporto. Ecco tre opzioni: Trio Drombo, Yatta 1 e Yatta 2 con lo Yatta-Cane, Miss Dronio da sola.

disintegrano gli abiti, e lasciano illese le persone). In occasione del trentennale della serie fu realizzato un remake animato, e si decise di realizzare un film con attori in carne e ossa. Ma chi avrebbe potuto incarnare il mondo di *Yattaman*, senza tradire il modello?

Una grande produzione

In occasione del trentennale, la Tatsunoko decise di ridare slancio al franchise delle *Time Bokan*. Fu scelta la serie di maggior successo, e si costituì un gruppo di lavoro perché elaborasse un lungometraggio con attori in carne e ossa. Come regista fu scelto Takashi Miike, uno dei nomi di spicco del nuovo cinema nipponico, che nella sua carriera aveva già lavorato su adattamenti live action di manga (*MPD Psycho* e *Ichi the Killer*), e si era fatto fama di uno dei registi più visionari e controversi del nuovo millennio. Come soggettista, la casa di produzione impose il nome di Tatsuo Yoshida, morto nel 1977, uno dei padri fondatori della Tatsunoko. La sceneggiatura fu affidata a Masashi Sogo, solido professionista del settore che cercò di restare il più fedele possibile all'originale sia pure con qualche differenza, e la colonna sonora vide all'opera Ikuro Fujiwara, all'epoca ►

sa fantasia scatenata. Questo è particolarmente vero in alcuni prodotti, e tra questi sicuramente in *Yattaman – Il film*, opera derivata da una famosa serie anime, che già di suo non brillava per stretta aderenza al realismo.

Yattaman la serie

Il live action di *Yattaman* nasce dal successo dell'omonima serie animata, seconda del ciclo Tatsunoko delle *Time Bokan*, le Macchine del Tempo. Composto da cinque serie indipendenti tra loro, la struttura base delle *Time Bokan* vede una coppia di protagonisti positivi (ragazzo + ragazza), guidati da un Capo buono, battersi contro un trio di avversari strutturati secondo lo schema bella donna + gaglioffo magro e alto che inventa cose + gaglioffo basso e forte che picchia, guidati da un Capo cattivo. Sia i buoni che i cattivi usano macchinari coloratissimi e surreali in ogni puntata. La cosa era voluta per poter vendere i giocattoli legati alle serie.

La serie animata di *Yattaman* esce nel 1977, e da subito colpisce gli spettatori, soprattutto per i cattivi della serie, il Trio Dorombo (che poi diventerà il Trio Drombo), tre personaggi (Doronjo in originale, Miss Dronio in Italiano, la capa del trio, e i suoi due sottoposti Boyakki e Tonzula) che sintetizzano il mix di goffa malvagità, follia surreale, procacità e ammiccamenti, che faceva restare i piccoli giapponesi incollati allo schermo, sempre speranzosi che una qualche esplosione alla fine della puntata lasciasse Miss Dronio in topless (le esplosioni delle macchine dei cattivi, si sa,

I VERI PROTAGONISTI
Ecco i veri eroi del film: il Trio Drombo, alias Miss Dronio (Doronjo in originale) al centro, Tonzula a sinistra e Boyakki a destra.

ヤッターマン

ヤッターマン

LA VERSIONE ITALIANA
Sopra: nel film, i protagonisti sono gli Yattaman, ma sia lo Yattacane che il Trio Drombo gli rubano spesso e volentieri la scena (non solo! Riconoscete i due robot ai lati della locandina?), da notare, sullo sfondo, il tipico fungo a forma di teschio che appare ogni volta che viene sconfitto il Trio Drombo; a sinistra: la locandina italiana realizzata in occasione del Far East Film Festival (in pratica si tratta di un collage di immagini originali e Yatta 2 è stata anche specchiata).

solo al suo terzo lavoro come compositore di soundtrack, ma attivo da molti anni nel campo della Game Music, con la serie di videogames *Wizardry* e il videogioco di *Tenchi Muyo*.

Uno dei punti di forza nella produzione del film fu prendere Katsuya Terada, illustratore e mangaka autore di *The Monkey King*, e già visto su *Blood: The Last Vampire* (film di animazione del 2000) e *Cutey Honey* (live action dell'anime omonimo, 2004), come conceptual designer, cosa che diede un tocco personalissimo all'elemento visivo del lungometraggio. Gli attori scelti per impersonare i due Yattaman, ossia Gan Takada "Gan-Chan", il ragazzo, e Ai Kaminari "Ai-Chan", la ragazza, furono rispettivamente Sho Sakurai e Saki Fukuda, il primo famoso in quanto membro della boy band Arashi, e la seconda volto abbastanza noto della Tv nipponica. Ma la vera star del film indubbiamente fu Kyoko Fukada, alias Doronjo o Miss Dronio. Cantante (sei singoli nella top 20 giapponese tra il 1999 e il 2002), volto televisivo molto noto, e attrice con più di 10 film alle spalle dal 1999 al 2009, Kyoko Fukada fu una Doronjo assolutamente credibile, e i poster promozionali che la usavano per annunciare il film colpirono l'attenzione.

Il Trio Drombo offriva quel mix perfetto di ammiccamenti, goffa malvagità, procacità e follia surreale che faceva restare i piccoli giapponesi incollati allo schermo

Nippo-supereroi

Ganchan e la sua ragazza, che nel film è Janet, portano avanti una doppia vita. Ufficialmente sono costruttori di robot, usati per tutta una serie di compiti, ma quando è necessario assumono l'identità segreta di Yatta 1 e Yatta 2, il duo di super eroi che salva il mondo, usando i favolosi Yatta-Bot. Un giorno Shoko, una giovane ragazza, si rivolge agli Yattaman per chiedere il loro aiuto: suo padre è scomparso in Norvegia, mentre era alla ricerca di uno dei quattro frammenti perduti della leggendaria Pietra Dokrostone. Chi riuscisse a trovare tutti i frammenti e riunire così la Dokrostone, potrebbe usare il suo potere per salvare il mondo. O dominarlo. Yatta 1 e Yatta 2 accettano di aiutare Shoko, e ritrovare il padre.

Ma anche altri sono alla ricerca della Dokrostone, e precisamente i nemici giurati degli Yattaman, il Trio Drombo, composto dalla perfida e affascinante Miss Dronio e i due scagnozzi Boyakki e Tonzula. Dietro le quinte si cela il misterioso Dottor Dokrobei, che mira alla Dokrostone. Gli Yattaman e il Trio Drombo lotteranno per tutto il film, per il possesso della Dokrostone. La storia è lineare, e segue il modello canonico degli episodi delle *Time Bokan*: sorge

un problema – i buoni cercano di risolverlo – i cattivi li intralciano – i buoni vincono – i cattivi scappano. La struttura seriale dell'anime è conservata nella scena post titoli di coda, in cui Yatta 1 dà appuntamento agli spettatori per una "prossima puntata". La presenza della Dokrostone lega il film alla serie originale Tatsunoko, più che al sequel realizzato pochi anni prima. Un'altra differenza è che il Dottor Dokrobei nel film è molto più malvagio di quanto non appaia nell'anime, pur mantenendo un sottofondo sopra le righe che lo rende grottescamente umoristico.

Debutto internazionale

La prima mondiale di *Yattaman* fu il 6 febbraio 2009 a New York, in occasione della New York Comic Con. Sabato 7 marzo 2009 uscì in Giappone, risultando il film più visto del fine settimana, con 543 milioni di yen di incasso. In tutto, *Yattaman* incassò in Giappone 3 miliardi di yen (pari a oltre 18 milioni di euro al cambio attuale), risultando il 14esimo maggiore incasso del 2009. In Italia fu trasmesso in versione sottotitolata al Far East Film Festival 2009 di Udine, e in alcune sale solo in una serata evento il 28 gennaio 2011. È disponibile un'edizione in Dvd, che presenta anche alcuni bonus (making del film, scene tagliate, fotogallery, bozzetti dal set, biografia video del regista Takeshi Miike e trailer). ●

COSTUMI IMPECCABILI
In tutto il film, Tonzula (sinistra) e Boyakki (destra) indossano delle maschere per renderli il più uguali possibile ai personaggi dell'anime, mentre la fisicità di Kyoko Fukada è stata una delle motivazioni per la sua scelta come interprete di Miss Dronio, e di sicuro molti spettatori si sono incollati allo schermo nell'attesa della famosa esplosione finale "strappavestiti"!

SEQUEL O PREQUEL?

Malgrado l'appuntamento annunciato da Yatta 1, un sequel di *Yattaman* sul grande schermo non è mai apparso, ma un sequel (o se volete un prequel) esiste. Per celebrare i 60 anni della Tatsunoko e i 45 dalla prima trasmissione dell'anime, nel 2022 è stata prodotta una serie Tv live action che racconta le origini di Doronjo. Purtroppo la serie è presente solo sulla piattaforma streaming WOWOW, disponibile unicamente in Giappone, e non è mai stata tradotta all'estero. Da quel che si è potuto vedere è una serie dal taglio molto cupo, lontana dai toni umoristici dell'anime e del film. A interpretare il personaggio è stata Elaiza Ikeda, attrice di buon livello. Ah, il vero nome di Doronjo è Nao Dorokawa. Segnatevelo.

LA SERIE TV DEL 2022
Sopra: la locandina promozionale di *Doronjo*, la serie Tv live action che narra le origini del personaggio Miss Dronio. Inedita in Italia e disponibile solo sulla piattaforma streaming WOWOW in Giappone.

Il trailer e alcune foto dentro e fuori dal set li trovate qui!

Lo sapevate?

Uomo Tigre Non tutti sono finti

di Fabrizio Ponciroli

Nel popolare anime *L'Uomo Tigre* sono presenti tantissimi lottatori, per lo più bizzarri e sanguinari. La maggior parte sono inviati dalla Tana delle Tigri per far fuori Naoto Date/Uomo Tigre; da Maschera di Morte a Piranha, passando per Mummia, Mister No e tanti altri. Tuttavia, nell'anime, non mancano wrestler ispirati a lottatori reali.

Uno dei più rilevanti è Giant Baba. È il primo a dare il benvenuto all'Uomo Tigre al suo arrivo in Giappone: "Se vuoi lottare qui, dovrai adeguarti alle nostre regole", gli intima. Famoso wrestler giapponese degli anni '60 e '70, nell'anime è un fedele amico dell'Uomo Tigre al quale elargisce preziosi consigli. Pur di aiutare l'Uomo Tigre, indossa la maschera di Grande Zebra. C'è poi Antonio Inoki. Vera leggenda del wrestling giapponese, dalla tecnica raffinata, che ispirerà l'Uomo Tigre. Appare spesso anche Seiji Sakaguchi, altro wrestler giapponese (fa coppia con l'Uomo Tigre contro il duo Mickey-McKee).

La lista dei wrestler reali che appaiono nell'anime è corposa. I più riconoscibili sono Michiaki Yoshimura, Kintaro Ohki, Baron Scicluna (Barone Ciclone), Jack e Mike Brisco, Bobo Brazil (Popo Africa), The Great Gama (Mister Chi) e Karl Istaz (The Missiganian). A onore del vero, anche in *L'Uomo Tigre II* spiccano diversi wrestler ispirati a lottatori in carne e ossa, ma questa è un'altra storia. E l'Uomo Tigre? Beh, lui ha fatto il percorso inverso: dall'anime alla realtà. Il primo a interpretarlo sul ring è stato Satoru Sayama nel lontano 1981. Seguiranno tanti altri Tiger Mask reali. ●

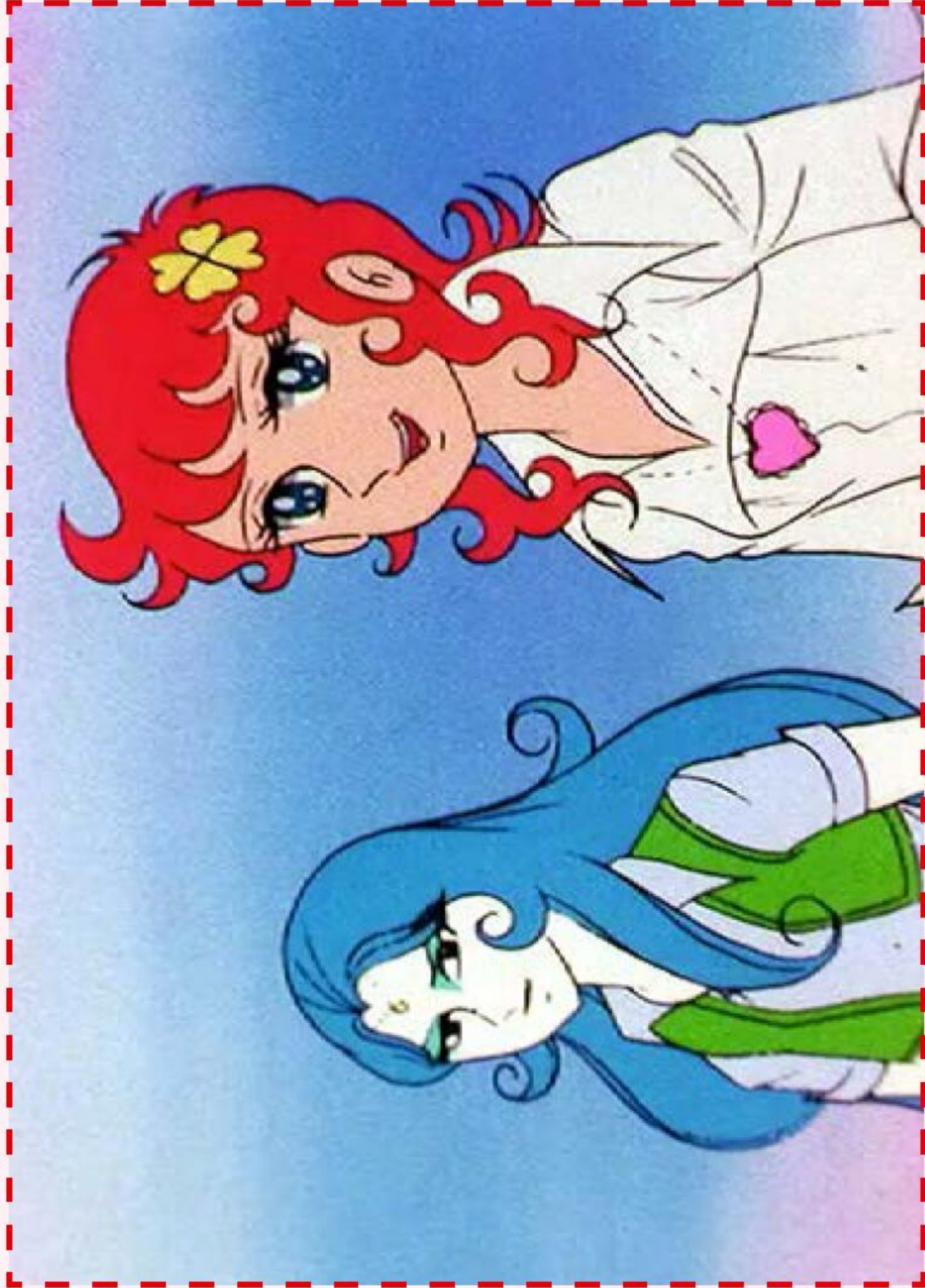
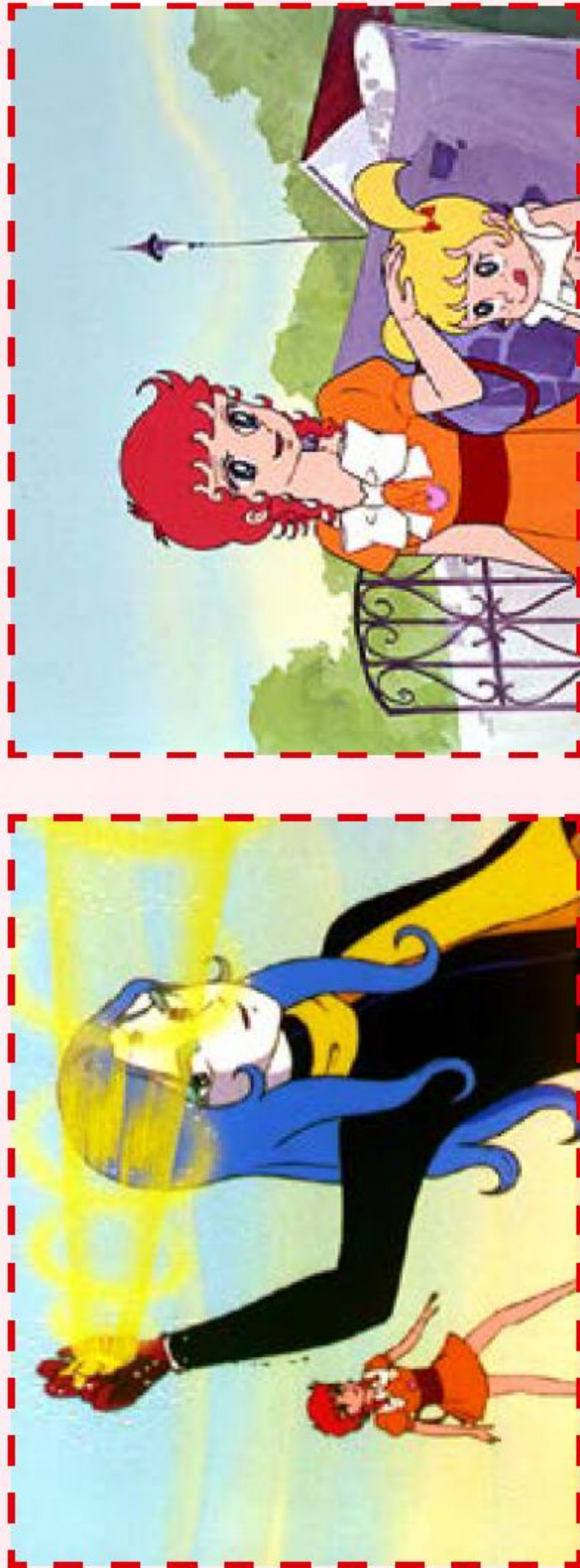
TUTTI VERI!
1. Giant Baba; 2. l'Uomo Tigre con Seiji Sakaguchi; 3. Popo Africa, alias Popo Brazil; 4. l'icona wrestler giapponese Antonio Inoki; 5. una figurina anni '80 di Satoru Sayama, il primo a indossare su un ring la maschera di Naoto Date.

1

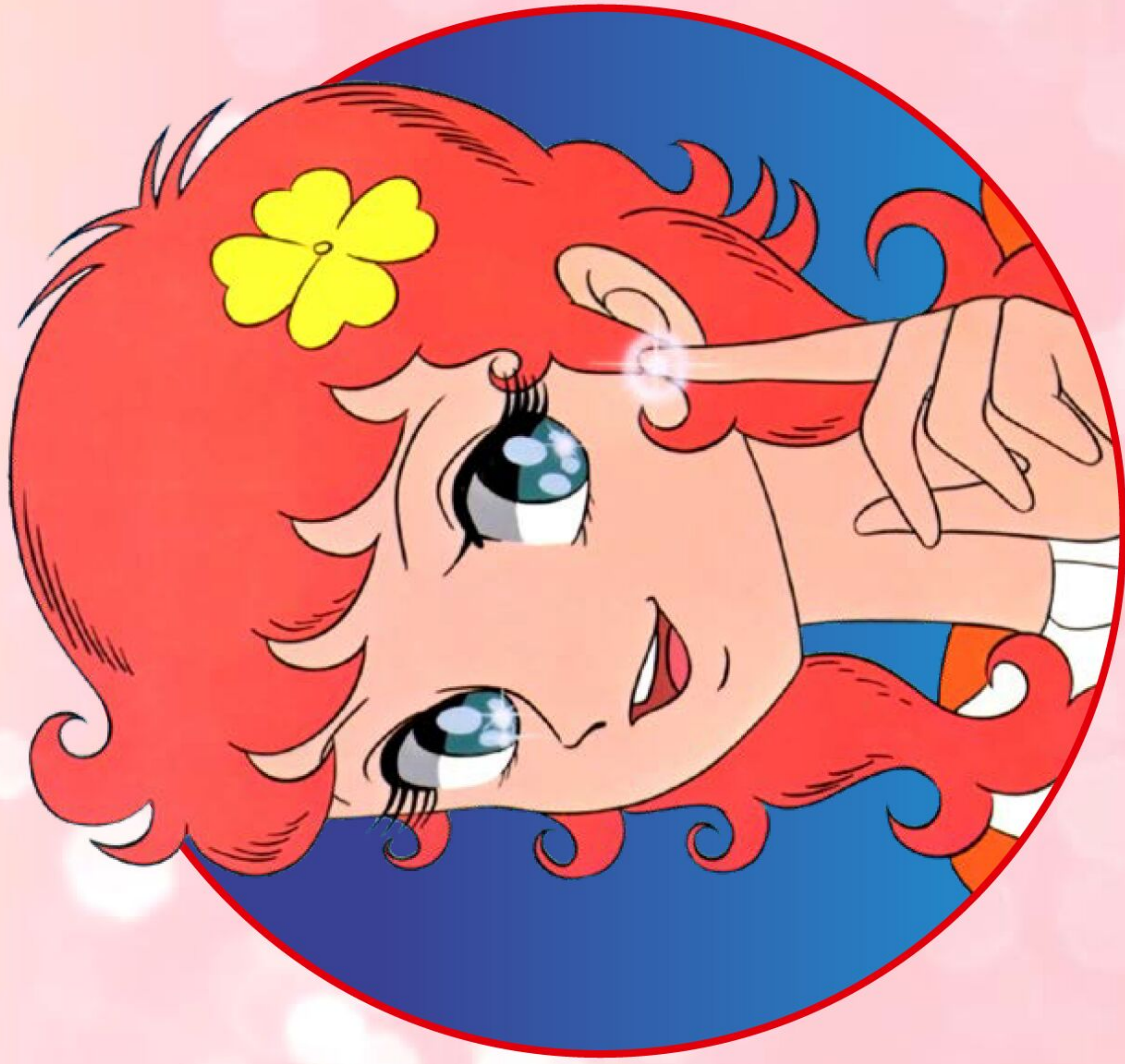
2

5

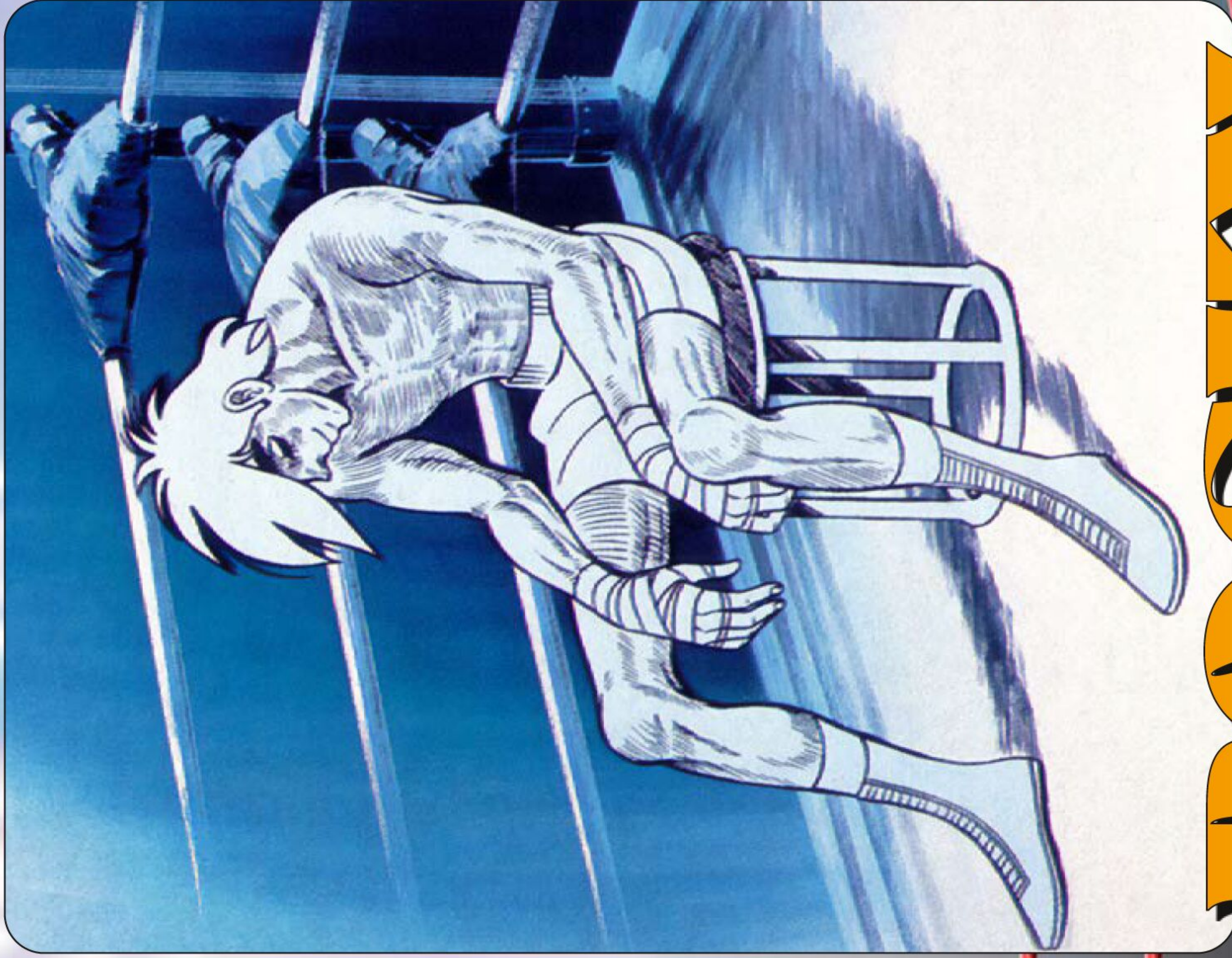
3

4

BIA LA SFIDA DELLA MAGIA

Bia e una sua rivale vengono mandate sulla Terra per diventare streghe provette e alle loro calcagna viene posto un ispettore che non riesce a combinare che guai. Le due allieve daranno così vita a un duello senza quartiere a colpi di bacchetta magica!

Genere: MAGIA
Titolo originale: Majokko Megu-Chan
(La piccola maga Meg)
Produzione e Copyright:
Omochabako/Toei
Doga/Tv Asashl/Hiromi Production
Anno di produzione: 1974/75

N° episodi: 72
Scritto da: Makiho Narita
e Satori Inoue
Character design: Shingo Araki
e Bonjin Nagaki
Regia: Isamu Tsuchida
Musiche: Takeo Watanabe

BIA LA SFIDA DELLA MAGIA

JAPAN MAGAZINE TV

BIA
LA SFIDA DELLA MAGIA

ROCKY JOE

Joe vive nei bassifondi di Tokyo e si arrangia come può dopo aver perduto entrambi i genitori. Un giorno però lo sfortunato ragazzo si imbatte accidentalmente in un uomo che farà la sua fortuna, Danpei Tange, un grande allenatore di pugilato caduto in disgrazia. Questi istruisce Joe e gli insegna la tecnica e i segreti della boxe, ma dapprima il giovane non vuole saperne di intraprendere la carriera agonistica. Dopo essere stato in prigione per un furto, tuttavia, cambierà idea...

ROCKY JOE
Genere: Sport
Titolo originale: Ashita No Joe
(Joe di domani)

Produzione e Copyright:
Chiba/Takamori/ A./Mushi Production
Anno di produzione: 1970
N° episodi: 79

ROCKY JOE

JAPAN MAGAZINE TV

ROCKY JOE

LUPIN III

Seconda serie delle avventure di Lupin III.
Il protagonista è uno dei personaggi
più popolari dell'intera animazione nipponica,
anche per via della innata simpatia che suscita.
Intorno a lui si muovono di volta in volta altri
interessanti personaggi: dal tiratore scelto
Daisuke Jigen, allo spadaccino Goemon Ishikawa,
all'ispettore Zenigata, a Fujiko Mine, affascinante
e scaltra co-protagonista, in un ritmo forsennato
di avventure mozzafiato.

Titolo originale: Shin Rupan Sansei
Genere: Avventura - Episodi: 155
Copyright: Tokyo Movie Shinsha
Anno di produzione: 1977/80

Autore: Monkey Punch
(Kazuhiro Kato)
Character design: Takeo Kitahara

LUPIN III

JAPAN MAGAZINE TV

LUPIN III

NEL PROSSIMO NUMERO...

JAPAN MAGAZINE TI ASPETTA OGNI 10 DEL MESE

HOLLY E BENJI PER SEMPRE

Ne ha fatta di strada *Capitan Tusbasa* e non ha ancora smesso di correre e fare goal!

Naoko Takeuchi

Sorriso disarmante, occhi pieni di luce e un temperamento da vera combattente: Sailor Moon, è lei!

MAISON IKKOKU

Tra *Lamù* e *Ranma ½*: *Cara dolce Kyoko*. Rumiko Takahashi sa sempre come farci innamorare...

CHI HA PAURA DEGLI YOKAI?

Prosegue il nostro viaggio nella terra del Sol Levante, nuova tappa Sakaiminato, la "città degli spiriti". Siete pronti ad avere... paura?

SOLUZIONE GIOCHI

CRUCIOTAKU

S	A	M	P	E	I	■	R	O	T	T	A	M	A	G	G	I	O	R	E
■	U	■	O	■	C	■	A	L	C	E	■	N	■	M	A	R	Z	I	O
B	L	A	N	C	■	R	D	T	■	D	■	■	A	T	E	I	■	S	L
L	A	D	Y	O	S	C	A	R	■	■	B	A	R	■	■	■	■	■	I
A	■	O	■	S	F	E	R	E	D	E	L	D	R	A	G	O	■	P	E
I	■	R	■	M	I	■	■	T	A	K	A	H	A	S	H	I	■	E	■
R	A	N	M	O	R	I	■	U	S	B	■	O	S	S	I	■	M	R	S
■	■	I	O	L	E	■	■	T	S	E	■	C	■	E	R	R	A	T	O
O	N	■	R	O	N	■	S	T	I	R	O	■	■	T	O	U	C	H	■
M	A	L	A	G	A	■	S	O	N	G	■	Z							
A	N	E	L	I	■	M	■	■	■	■	V	I							
R	A	■	I	A	M	A	T	O	L	O	G	O							

"CITY HUNTER"

CRUCIPUZZLE

I	B	A	R	U	T	A	I	L	G	I	P	A	C
N	A	M	A	P	P	U	S	W	M	E	E	K	O
G	R	L	L	A	B	N	O	G	A	R	D	I	N
E	B	A	L	L	O	M	A	E	K	I	R	M	G
N	I	I	V	O	K	D	K	S	U	P	E	I	E
U	E	D	I	I	T	I	A	O	S	M	V	D	G
A	R	O	L	M	L	T	N	G	A	A	O	O	N
M	E	R	L	E	Y	O	E	A	Y	R	S	R	I
A	R	A	A	R	K	M	S	P	U	D	S	I	L
Y	O	P	G	P	O	U	R	A	S	G	O	N	A
I	T	H	G	O	O	E	S	A	N	A	R	O	M
R	N	P	I	V	I	O	C	I	H	C	C	I	I
O	E	I	O	A	N	A	E	I	P	C	E	S	N
T	V	N	U	I	P	N	N	A	L	H	A	U	A
A	N	G	D	A	N	N	E	J	D	A	I	R	I
R	I	U	C	E	K	A	M	E	R	N	P	T	F
I	U	I	T	M	S	C	A	P	O	L	O	N	F
K	T	N	E	T	U	R	U	S	T	P	I	I	U
A	A	O	T	A	L	A	O	N	I	B	M	A	B

CHIAVE – La famosa rivista giapponese sulla quale il manga fu pubblicato dal 1980 al 1984 (6,6,4): WEEKLY SHONEN JUMP

REBUS ½

Soluzioni: 1. Soli T O tra NT Ranma, TTU tino = Solito tran tran mattutino - 2. Panda, rancio = Pan d'arancio

JAPAN MAGAZINE

Mensile - Prezzo di copertina 6,90 €

La divisione Comics di Sprea pubblica anche Anime Cult e PSM

Direttore editoriale: Alessandro Agnoli
Coordinamento editoriale: Clarissa Cuzzocrea

Editing e consulenza tecnica: Vincenzo Perrone
Hanno collaborato: Alessandro Bottero, Miki Moz Capuano, Cosmo e Luke (Latte e Cartoni), Massimiliano D'Affronto,Emmanuel Grossi, Giorgio Messina, Maurizio Iorio, Andrea Mortati (Passion4Fun), Francesco Giua, Fabrizio Ponciroli, Giorgia Vecchini, Viola Zorzi
Impaginazione: Ivan Ricci
Impaginazione fotoromanzo: Andrea Climinti (8x8 Srl)
Poster di II di copertina e centrale Evangelion : Marco Albiero
Poster di III di cop: Cristian Giuseppone zer013
Poster centrale Ransie: Pino Ieno

Sprea S.p.A.
Sede Legale: Via Torino, 51 20063 Cernusco Sul Naviglio (MI) - Italia
P.I. 12770820152 - Iscrizione Camera Commercio 00746350149

CDA: Luca Sprea (Presidente), Alessandro Agnoli (Amministratore Delegato), Giulia Spreafico (Divisione Digital), Stefano Pernarella

ADVERTISING, SPECIAL PROJECTS & EVENTS
Segreteria: Emanuela Mapelli - Tel. 02 92432244 - emanuelamapelli@sprea.it

SERVIZIO QUALITÀ EDICOLANTI E DL
Sonia Lancellotti, Luca Majocchi - Tel. 02 92432295
distribuzione@sprea.it - 351 5582739

ABBONAMENTI E ARRETRATI
Abbonamenti: si sottoscrivono on-line su www.sprea.it/japanmagazine
abbonamenti@sprea.it Tel: 02 87168197 (lun-ven / 9:00-13:00 e 14:00-18:00)
Il prezzo dell'abbonamento è calcolato in modo etico perché sia un servizio utile e non in concorrenza sleale con la distribuzione in edicola.
Arretrati: si acquistano on-line su www.sprea.it/arretrati
abbonamenti@sprea.it Tel: 02 87168197 (lun-ven / 9:00-13:00 e 14:00-18:00)
329 3922420

FOREIGN RIGHTS
Paolo Cionti - Tel. 02 92432253 - paolocionti@sprea.it

SERVIZI CENTRALIZZATI
Art director: Silvia Taietti
Grafici: Alessandro Bisquola, Nicole Bombelli, Tamara Bombelli, Nicolò Digiuni, Marcella Gavinelli, Luca Patrian
Coordinamento: Chiara Civilla, Tiziana Rosato, Roberta Tempesta, Silvia Vitali
Amministrazione: Erika Colombo (responsabile), Irene Citino, Desirée Conti, Sara Palestra - amministrazione@sprea.it
Ufficio Legale: Francesca Sigismondi

Japan Magazine, testata registrata al tribunale di Milano il 21.09.2005 con il numero 623. ISSN 3034-8706
Autorizzazione ROC n° 6282 del 29/08/2001
Direttore responsabile: Luca Sprea

Distributore per l'Italia: Press-Di Distribuzione stampa e multimedia S.r.l. 20090 Segrate (MI)
Distributore per l'Estero: SO.DI.P S.p.A. Via Bettola, 18- 20092 Cinisello Balsamo (MI) Tel. +39 02 66030400 - Fax +39 02 66030269 - sies@sodip.it - www.sodip.it

Stampa: Arti Grafiche Boccia S.p.A. Via Tiberio Claudio Felice, 7 - 84131 Salerno

JM®

JAPAN MAGAZINE

I POSTER (E LE ALETTE)!

Tornano, immancabili, i mitici poster di JM (e le alette)! Solo per veri collezionisti!

HOKUTO NO KEN
LA NASCITA DI UN MITO

Ispirazioni, influenze, critiche e successi del primo "battle shonen" di spessore nella storia dei manga. Ken, "fantastico guerriero", accresce la sua forza tra violente battaglie ed enormi sofferenze, per la salvezza del mondo.

MASAMI KURUMADA
SAINT SEIYA: STORIE E LEGGENDE DEL FUTURO

Un'immersione nell'epica creazione del maestro che ha traghettato i miti della Grecia nel futuro e ha creato un universo leggendario, dalla sua genesi al giorno d'oggi. Un amore che non tramonta!

«WEEKLY SHONEN SUNDAY»
LAMÙ E ALTRE MERAVIGLIE...

Una delle prime grandi riviste manga shonen. Ancora oggi un appuntamento irrinunciabile per centinaia di migliaia di appassionati.

EPISODIO 3
CHI È QUELLA DONNA?

Okay, è vero, non è un "anime comic". Ma non chiamatelo "fotoromanzo", che se no Giuliano si inquieta! Volete sapere cos'è? Sfogliate, leggete e... ditecelo voi!

ELISABETTA SPINELLI
LA VOCE DELL'ANIMA

Una delle voci più amate dagli appassionati di anime. Ma non c'è solo Sailor Moon nella vita di Elisabetta, che ci racconta le sue formidabili esperienze nel mondo del doppiaggio.

COSPLAY!

In diretta dal pianeta Terra: le vostre foto e le vostre passioni trasformate in incredibili cosplay... E questa volta siamo stati anche al Romics!

ISBN: 979-12-8137-054-8
9 791281 370548
CODICE LIBRERIA/FUMETTERIA